WarCraft II
Tides of Darkness

魔獸爭霸



使用手冊

魔獸爭霸
二代
——黑暗浪潮——



版權聲明

本套軟體「魔獸爭霸 II(WarCraft II)」由美國**Blizzard Entertainment**公司授權松崗電腦圖書資料股份有限公司在台灣發行。凡未經合法授權而複製或散佈此套軟體，均將依法嚴辦。請勿以身試法。

實際遊戲內容如與本手冊所載資料有出入時將不會另行通知。手冊中的任何部份，在未得到台灣松崗電腦圖書有限公司的書面許可前，均不能以任何方法(包括以電子或機械方式)複製或轉移。

懸賞盜版檢舉：凡發現盜版書籍或軟體而檢舉者，經查屬實且訴求賠償之後，將重賞百分之十的賠償數額。

檢舉電話：(02)704 - 2762 轉 186 簡先生

Copyright © 1995 by Blizzard Entertainment

The software and the manual are copyrighted. All rights reserved. The may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable from without prior consent, in writing, from Blizzard Entertainment. The user of this product shall be entitled to use the product for his or her own use, but shall not entitled to sell to transfer reproductions of the software or manual to other parties in any way, nor to rent or lease the product to others without permission of Blizzard Entertainment.

The trademarks Warcraft and Blizzard Entertainment are registered in the U.S. patent and Trademark Office.

Uses Smacker Video Technology, Copyright © 1994 by Invisible Inc. d.b.a. RAD Software Portions   Copyright © 1993-1995, SciTech Software

Contains licensed program materials of Metagraphics Software Corporation Copyright © 1986-1989 Metagraphics Software Corporation, Scotts Valley, CA 95066

目錄

開始遊戲......6
系統需求......6
安裝......7
問題排除......8
技術支援......10
教學課程......13
多玩者遊戲......29
遊戲選項......35
大地之傳說......37
大地上的生物......40
大地上的資源......41
神秘的地點......42
亞茲羅斯殞落歷史概述......44
聯盟各國......51
聯盟地面部隊......55
聯盟空中部隊......59
聯盟海上部隊......60
遊俠法術......62
法師法術......63
聯盟建築......65
人類部隊關係表......71
人類建築關係表......72
半獸人崛起之歷史......73
半獸人各族......86
半獸人地面部隊......90
半獸人空中部隊......94
半獸人海上部隊......95
半獸人巫師法術......97
死亡騎士法術......98
半獸人建築......100
半獸人部隊關係表......106
半獸人建築關係表......107
製作群......108

開始遊戲

□系統需求

電腦：《魔獸爭霸 II》需要100% IBM PC相容型電腦，使用486/33 MHz以上的處理器，以及至少8MB記憶體。

作業系統：你可以在MS-DOS 5.0版以上、Windows 95或Windows 3.1中執行《魔獸爭霸II》。

控制設備：鍵盤以及與Microsoft Mouse 100%相容的滑鼠。

磁碟機：要執行《魔獸爭霸II》，需要一部硬碟及光碟機。若是要觀看光碟中的動畫，你的光碟機必須是雙倍速以上的機種。

影像卡：《魔獸爭霸II》需要與VESA相容的Super V G A 顯示卡。Blizzard建議採用Local bus影像卡（PCI或VLB皆可）。

音效：《魔獸爭霸II》支援聲霸卡、General MIDI、Pro AudioSpectrum、Gravis Ultrasound、Microsoft Sound System，以及相容的音效卡。若是要在遊戲中播放CD音質的音樂，你的音效卡和光碟機都必須設定為播放Redbook Audio的狀態。

安裝

□在Windows 95中安裝

將光碟片放進光碟機中。如果你的電腦有AutoPlay的功能，就會有一個《魔獸爭霸II》的選單自動出現在螢幕上。選擇「Install Warcraft II」即可啓動安裝程式。請遵循螢幕上的說明，將《魔獸爭霸II》安裝到你的系統上。在遊戲順利安裝完成之後，你可以選擇是否要將《魔獸爭霸II》捷徑加入啓動選單之中。

如果你的電腦不具備AutoPlay功能，請在桌面上打開「我的電腦」檔案夾，然後選擇光碟機的磁碟機代號。最後請在Setup圖像上按兩下滑鼠鍵。

□在MS-DOS、Windows 3.1中安裝

如果你正在使用Windows 3.1，在安裝《魔獸爭霸II》之前請先回到MS-DOS狀態。

將光碟片放進光碟機中（通常是D機或E機），切換到光碟機（輸入D:或E:然後按Enter）。當新的提示號出現時，輸入INSTALL並按Enter。請遵循螢幕上的指示進行安裝。

要進行遊戲時，請確定你位於安裝《魔獸爭霸II》的子目錄中（一般而言應是C:\WAR2）。接下來，輸入WAR2 [Enter]啓動遊戲。如果《魔獸爭霸II》未能載入，請參考「問題排除」一節。

問題排除

問：設定程式在偵測音效卡的時候當機了。

試試手動選擇音效卡，並用Manual Set（手動設定）選項輸入音效卡的設定值。同時，如果你使用Windows 95或Windows 3.1，試試看在執行設定程式之前先回到MS-DOS。在Windows 95中若要這樣做，請從「開始」選單中選擇「關機」，然後選擇「重新啓動於MS-DOS狀態」。

問：當我啓動遊戲時，我收到「Out of Memory」的錯誤訊息。

要執行《魔獸爭霸II》的話，你的系統必須配備8MB記憶體。如果你在Windows 95中執行《魔獸爭霸II》，請關閉其它所有的程式，看看能否釋放多餘的記憶體。如果你是在DOS中進行遊戲，請確認在你的Autoexec.bat檔案中未載入磁碟快取程式（如SmartDrive）。

問：不會播放遊戲簡介及過場畫面。

若是要播放動畫，你必須進行「完整安裝」（Full Install）或是將《魔獸爭霸II》光碟片放到光碟機裡。

問：遊戲簡介斷斷續續地，或是在螢幕上留下痕跡。

若非顯示卡就是光碟機的速度不夠快，無法支援動畫的需求。Blizzard建議使用雙倍速以上的光碟機，以及Local Bus（PCI或VLB）顯示卡。將《魔獸爭霸II》完全安裝到硬碟中，也許可以讓動畫的執行流暢一些。

問：沒有音效。

如果你的音效卡一直出問題，請執行《魔獸爭霸II》的設定程式（Setup），檢查音效卡的設定。大部份音效方面的問題都是由於音效設定錯誤所引起的。

問：滑鼠沒有反應。

如果你的滑鼠沒有作用，應該先確定DOS的滑鼠驅動程式是否已經載入。Windows有內建的滑鼠驅動程式，在Windows環境外是沒有作用的。載入滑鼠驅動程式的方法，也許只需在執行遊戲前輸入MOUSE後按[Enter]即可。如果仍然有問題，請參閱滑鼠的使用手冊。

問：我仍然無法順利執行遊戲。

如果你在執行遊戲時仍然有問題，請參閱README.TXT檔案。你可以利用SETUP程式來觀看這個檔案。

技術支援

□在你要求技術支援之前

如果你遇到問題，在撥電話尋求技術支援之前，請先參閱「問題排除」一節的內容。我們每天都收到許多要求支援的電話，如果你先執行Setup程式，並且將System Information選項中列出來的資料抄寫下來的話，我們可以更有效率地處理你的問題。

而且本遊戲在設計之初，凝聚了許多程式設計師的心血，希望能將一個完美的遊戲呈現在大家面前，所以也經過了無數次的測試，以期能使錯誤發生的機率降到最低，我們敢保證本遊戲的相容性絕對是無庸置疑的，因此在發生問題時，請先執行以下的檢查：

一、你是否載入了一些如防毒程式等不必要的常駐程式，由於大多數的防毒程式都會對遊戲的執行造成一定的影響，所以請先盡可能的拿掉一些不必要的常駐程式，再重新執行遊戲。

二、你是不是進入了中文系統？趕快釋放它吧！

如果你仍然遭遇問題，而且發現自己真的無法獨立解決這些問題時，歡迎你們打電話與我們聯絡，但為了讓我們能更有效率地幫助你解決問題，請在你打電話求救前先看看我們以下的建議。如此能讓我們迅速地找到問題的答案，使你能夠馬上享受你的新遊戲。

■至少請你先閱讀DOS手冊中的前幾章，因你對電腦上執行的作業系統了解愈多，愈能夠給你技術上的支援，幫助你解決問題，最少，你也應該對DOS中的磁碟，檔案及目檔

有些概念性的了解，並且能夠用文書處理程式編寫一些文字檔。

■盡可能對你電腦中的設定有所了解。目前電腦中所執行的作業系統是何種版本？（在DOS的提示符號下，鍵入"VER"，按下<Enter>鍵後，畫面上便會顯示目前的作業系統版本為何）電腦採用何種晶片？（486？386？286？8086？）系統中有多少記憶體？多少傳統記憶體是閒置的？(Free傳統記憶體應該高於580K左右）硬碟還有多少空間？顯示卡是何種型號？(SVGA？VGA？EGA？）音效卡是何種型態；亦或沒有？你有CD-ROM嗎？你有使用像Stacker，Doublespace或其他的硬碟壓縮程式嗎？你有使用像QEMM或其他公司的記憶體管理程式嗎？若你的系統有Windows 3.1，你可以執行Microsoft Diagnostics找出這些答案，假如你原先並不知道，請鍵入"MSD"後，按下<Enter>鍵，如果有需要，可以找原先幫你安裝硬體的人替你解答這些問題。

■將載有程式的電腦置於電話旁。因為對一個技術人員來說，如果不能夠透過電話去了解你執行的過程，根本無法解決你的問題。如果你無法置於電話旁，請你將執行過程中何時產生問題，包括系統設定－－詳細地記載下來，再將這些訊息，透過電話告訴技術人員。

■重新整理你的硬碟。硬碟一些不相鄰的檔案常會產生莫名其妙的現象。在遊戲的目錄下，鍵入"CHKDSK *.*"後按下<Enter>鍵，可得知所有的遊戲檔案是否相鄰著。硬碟可藉DOS下的DEFRAG程式重新排列。重新排列過的硬碟中，檔案都是連續存放著的；若硬碟超過一個月沒有整理，雖然很有節制地作用，但仍很可能有很多檔案未能彼此相鄰。

■檢查是否有病毒，即使是防備最週密的作業系統電腦也可能因感染病毒而無法正常運作。可利用常駐記憶體的病毒檢疫程式檢查病毒。請在你打電話詢問前先放入新的磁片，並執行anti-virus程式。

一切就緒了嗎？現在請準備好紙筆，把您自己的電腦硬體配備、操作系統環境、開機設定檔AUTOEXEC.BAT及CONFIG.SYS兩檔的內容、問題發生的情況等，逐條詳細記錄下來，然後在每週一到週五，早上十點到下午四點，以傳真方式將資料傳到松崗電腦圖書資料股份有限公司，或者以Modem連上本公司的BBS站，透過電子郵件的方式與我們聯繫，我們將有一群和藹可親的工程師，在能為你處理的範圍內，盡力給你協助。

敝公司的聯絡方式如下：

松崗電腦圖書資料股份有限公司客戶服務部

地址：臺北市敦化南路一段339號5樓

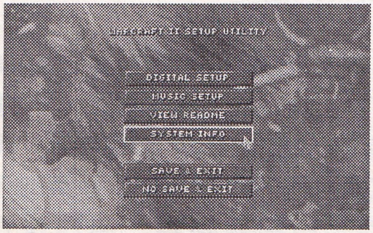
電話：(02)704-2762轉200、157、146

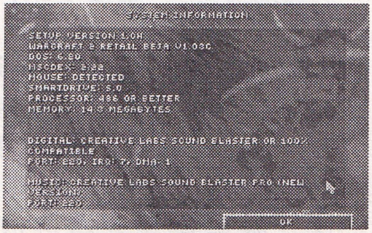
傳真：(02)356-8331

BBS：(02)703-5133(16線自動跳號)

服務時間：星期一至星期五早上十時至下午四時

星期六早上十時至中午十二時





教學課程

□開始新的單一玩者遊戲

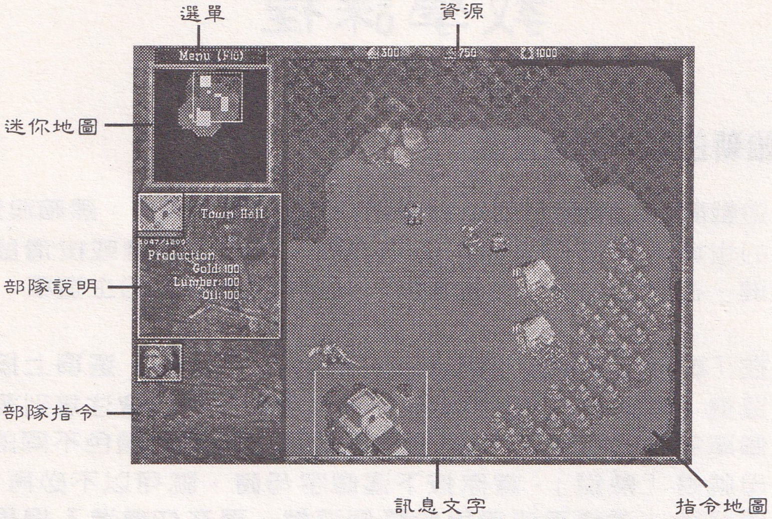
一、遊戲開始的時候，會以動畫來介紹《魔獸爭霸II：黑暗浪潮》的世界。如果你想跳過這段介紹，請按空白鍵或按滑鼠左鍵。在簡介之後，你就會進入《魔獸爭霸II》的主選單。

二、在「單一玩者遊戲」(Single Player Game)選項上按滑鼠鍵，或是按S鍵，開始單一玩者遊戲。你也會注意到第一個單字中的字母 S 用不同的顏色顯示。這個顏色不同的字母就是「熱鍵」，當你按下這個字母時，就可以不必再按滑鼠鍵。這種用法適用於整個遊戲。現在你會進入場景畫面。

三、請在「新戰役」(New Compaign)上按滑鼠鍵。接下來會進入種族選擇畫面。

四、請選擇「人類」(Human)戰役，指揮人類從事征戰。此時會出現一段對你的第一項任務的簡短說明，然後就會進入主遊戲畫面，「指令畫面」(CommandScreen)。

見下一頁之圖



上圖說明《魔獸爭霸II》中使用的主畫面，並列出遊戲過程中使用的主要功能。這些功能都將於下一頁中做更詳細的說明。

◆資源

這是已開採的木材及黃金的數量，以及搬運過來的石油數量（在後面的場景中會用到），你可以利用這些資源來訓練各種部隊，並作為建築材料。

◆訊息文字

這裡將提供與你選擇的部隊、按鈕或建築物相關的資料。

◆部隊說明

這裡是詳細的資料，列出在指令地圖視窗中選擇的任何建築物或單一部隊的數據資料。

◆迷你地圖

這是指令地圖的鳥瞰觀點，讓你可以一次看到整個地區。你的建築物及部隊會以綠色顯示。其它的部隊及建築物則以不同的顏色顯示。當你探索定居地周圍的環境時，這張地圖上的資料會越來越多。

◆指令地圖

這是遊戲的主要場所。你可以在這裡看到發生在你週遭的一切事物。你可以在這個視窗中使用滑鼠來選擇部隊或建築物。當你選擇了一支部隊時，部隊四周即出現一個綠色方框，表示它已經準備好接受你的指令。

◆選單

這個按鈕會呼叫出《魔獸爭霸II》的選項選單。

存檔(Save)：讓你儲存目前進行中的遊戲。

取檔(Load)：讓你讀取先前儲存的遊戲，並繼續征戰。

選項(Options)：讓你改變音效、速度及遊戲參數。

協助(Help)：讓你獲得一份按鍵列表，以及《魔獸爭霸II》的小秘訣。

戰場目標(Scenario Objectives)：讓你複習這個場景的作戰目標。

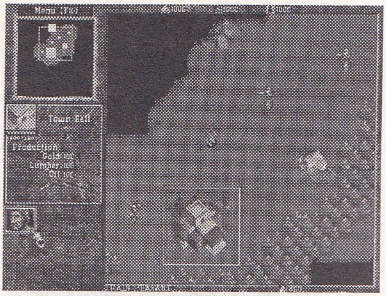
結束場景(End Scenario)：讓你可以重新開始(Restart)、投降(Surrender)、離開至主選單(Quit to the Main Menu)，或離開遊戲(Exit the Program)。

在單一玩者遊戲中，按下選單按鈕也可以隨時暫停遊戲。

◆建立你的據地

你要從頭開始建立一個根據地。在指令地圖的中央，你會看

到一座市政廳(TownHall)、一座農舍(Farm)、三個步兵(Footman)以及一個農民(Peasant)。



一、將箭頭移到市政廳上面。當游標位於指令地圖中可以選擇的部隊或建築物上方時，箭頭會變成放大鏡的形狀。

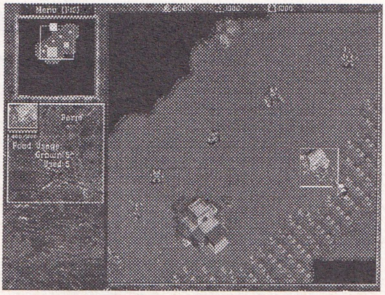
二、選擇市政廳。當你選擇了一個部隊或建築物時，會有一個彩色的方框圍住你的選擇。同時，這個選擇對象的說明也會出現在指令地圖左側的「部隊說明」中。

◆訓練農民

三、將箭頭移到農民圖像上。訊息文字區會出現「Train Peasant」(訓練農民)字樣。注意，訓練這支部隊所需的費用出現在訊息文字區的右側。建築物的建造費用以及昇級費用也會出現在同一個地方。

四、在農民圖像上按滑鼠鍵。這樣會開始訓練農民的過程。注意，完成率會顯示在「部隊說明」區中。

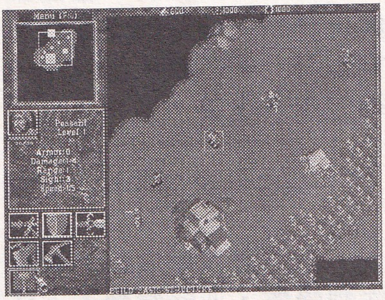
五、在農民完成訓練之後，他就會出現在指令地圖上。



六、如果你要訓練另一名農民，你會在訊息文字區看到下列訊息：Not Enough Food... Build More Farms(食物不足...請多建農舍)。

七、要查閱現有的食物供給情形，請選擇任一棟農舍。在部隊說明區中，生產率及消耗率都會顯示出來。你必須有充足的食物，才能訓練更多的部隊。要為你的據點增加食物存量，必須建造另一座農舍。每一間市政廳可以支援一支部隊，而每一座農舍可以支援四支部隊需用的食物。

◆建造一座建築物



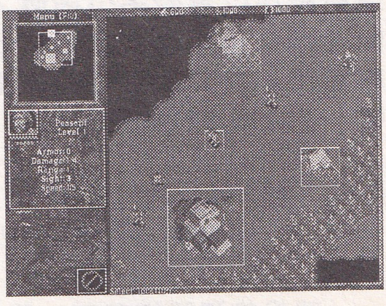
一、選擇一名農民。

二、將游標移到「建造基本設施」（Build Basic Structure）圖像上，並選擇這個選項。這樣做可以開啓基本設施選擇項。

三、將滑鼠移到圖像上，並選擇會在訊息文字區顯示「建造農舍」（Build Farm）的那個圖像。此時會出現一個綠色的農舍圖像，標示這項建築所需的空間。

建築物必須在已探索的地區擁有足夠的寬廣空間之時才能放置，而且非岸邊建築物不能建在沙地、冰地或泥地上。

· 特殊限制



市政廳與金礦（Gold Mines）間必須保持一定的最小距離。

船塢（Shipyard）及煉油廠（Oil Refineries）與油漬區（Oil Patch）間必須保持一定的最小距離。

船塢(Shipyard)、鑄造廠(Foundry)以及石油精鍊廠(Oil Refinery)必須置於岸邊。

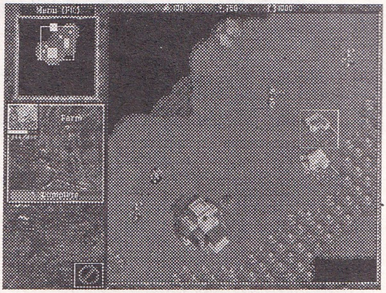
石油鑽勘台(Oil Platforms)必須置於油漬區(Oil Patch)之上。

如果你試圖將一座建築置於不可興建的地方，那麼位於不可興建區域内的建築物圖像部份就會以閃動的紅色顯示。同時，也會出現一道訊息告訴你為何不能在該處進行建造，你也無法將建築放置在該處。

四、要放置建築物時，請選擇可以興建的位置。

當你選擇適當的地點時，請按滑鼠鍵來放置建築物。農民會走到該處，並開始施工。注意：要等到農民到達該地點之後才會開始興建工程。當農民到達興建地點時，任何障礙物都會阻礙施工的進行。

如果你在新農舍進行施工之時加以選擇，你會注意到在部隊說明區中出現一個「完成狀態」棒，以及位於圖像下方的狀態棒，顯示這項設施可以承受多少破壞。附註：興建中的建築物在開始時的狀態比較孱弱，只有在它完成建築工作之後，才能獲得全部的力量。

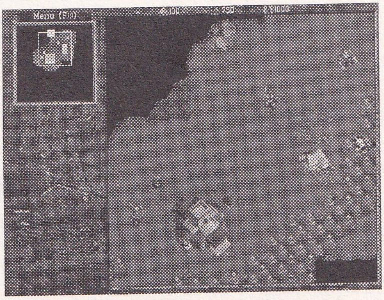


五、在農民完成他的施工之後，請選擇新建的農舍。注意一下，可用的食物數量已經提高了。

部份的建築物會有一些按鈕，允許進行特定的昇級。當建築

物可以昇級時，選擇這個按鈕，訊息文字區中就會出現一道訊息，告訴你將會進行何種昇級作業。

◆探勘及戰爭迷霧



到這個時候，你會發現你的資源（如木材及黃金）開始不足。要增加你的庫存量，你必須找到一片森林進行砍伐木材，並在附近的地區尋找一座金礦。一開始的時候，位於你的市政廳及農舍周圍的地區都是未知的，在你的指令地圖及迷你地圖中都會以黑色顯示。

一、選擇一名農民。然後在他的部隊指令區中選擇「移動」（Move）圖像。

二、在指令地圖上會出現一個選擇游標。使用這個游標來指定選定部隊移動的目的地。

三、將你的農民派遣到指令地圖頂端未繪製的區域。他會立刻出發，朝著那個方向前進，偵察他走過的每一吋土地。

四、當你的部隊抵達未知的地區時，這些地區在指令地圖及迷你地圖中都會成為可見地區。

五、並未位於你的部隊或建築的視線範圍中的空間會變成灰色。該處的地形仍然是已知的狀態，但是位於這個「戰爭迷霧」地區中的任何敵方部隊，在指令地圖及迷你地圖中都處於不可見的狀態。

六、當部隊重新進入灰色區域時，他們對該處的知識，以及該區中的任何部隊或建築物資料都會重新更新。

七、如果建築物位於後來被「戰爭迷霧」遮蔽的地區中，那麼有關它們的存在及狀態的知識仍然會存留下來，但是要等到其它部隊進入這些地區的視線中時，資料才會更新。

· 開採資源

一、就在城鎮的上方應該就有一座金礦（Gold Mine）。在農民的部隊指令區中選擇適當的圖像，指派你的農民前往開採（Harvest）黃金。

二、當你將滑鼠移回指令地圖中時，會出現一個選擇游標。請在你要農民進行開採的金礦上按滑鼠鍵。

三、你的農民會開始開採那座金礦，並且會將黃金送回自己的市政廳。他會繼續重覆這個開採過程，直到他將金礦開採完畢、遭受攻擊，或是接受其它指令為止。

現在你已經發現一個黃金的來源，下一步就是要開採木材。

一、選擇一位農民。然後在他的部隊指令區中選擇開採（Harvest）圖像。

二、當你將滑鼠移回指令地圖中時，會出現一個選擇游標。使用這個游標在森林中選擇你要農民進行開採的地點。

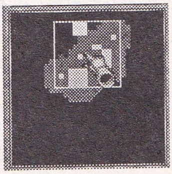
三、你的農民會開始砍伐樹木，以供木材之用，並且會將木材送回自己的市政廳。他會繼續重覆這個開採過程，直到他

將該區所有的樹木砍伐完畢、遭受攻擊，或是接受其它指令為止。

附註：如果你在一名農民帶著資源返回市政廳的途中阻止他的行動，訊息文字視窗會提醒你他正攜帶有木材或黃金。同時「開採」(Harvest)圖像會被「攜回貨物」(Return with Goods)圖像所取代，你可以選擇這個圖像，繼續送回資源及開採的動作。

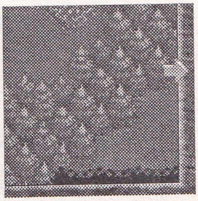
·觀看地圖

要在每個場景中移動，你可以使用迷你地圖或指令地圖。



一、要使用迷你地圖進行移動時，請選擇白色方格，按住滑鼠左鍵不放，將它拖曳到要前往的地點。

二、你也可以在迷你地圖中選擇任何區域，即可直接跳到該地點去。



三、要在指令地圖中移動時，請將箭頭游標移到畫面的邊緣，地圖會自動朝著箭頭所指的方向捲動。

·能量圈

部份場景可能會要求你找出在地圖上的特定目的地。這些地點會以一個發光的能量圈表示出來。進入能量圈所在的地區中，即可完成任何擁有特定目的地的場景的要求。

□部隊指令及戰鬥

肖像
這就是你的部隊的長相。

生命點數
狀態欄及數字，指明部隊的健康情形。

護甲（Armor）
部隊的防禦能力所能吸收的破壞量。

射程（Range）
表示攻擊的範圍（部隊的接觸範圍）。

速度（Speed）
你的部隊移動的速度。



等級（Level）
這個數值說明部隊經過幾次昇級；等級一為初始值，每昇級一次，即會增加一個等級。

破壞（Damage）
你的部隊對敵方部隊造成的破壞值。這兩個數值分別為最小值及最大值，最小值是指造成的最小破壞量（不論敵人穿著何種護甲），最大值則是在敵人未穿著任何護甲時造成的最大破壞量。

視野（Sight）
你的部隊可以看到的範圍。

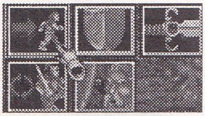
你可以隨時下達指令給你的部隊。所有的部隊都擁有一些共通的指令，但是部份部隊擁有特別的能力。

◆選項

· 移動（Move）

一、選擇一名步兵（Footman）。這樣會在指令地圖的左側開啓部隊說明區及部隊指令區。

二、在選定該名步兵之時，在「移動」（Move）圖像上按滑鼠鍵。

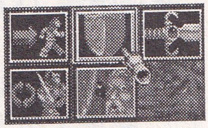


三、指令地圖中會出現一個選擇游標。使用這個游標來指定被選定的部隊前往的地點。

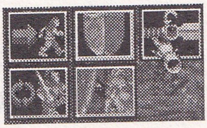
· 停止（Stop）

四、當步兵移動的時候，在「停止」（Stop）圖像上按滑鼠鍵。該部隊會中止所有的行動，並等候新命令。

· **攻擊（Attack）**



五、在選定該名步兵之時，在「攻擊」（Move）圖像上按滑鼠鍵。



六、指令地圖中會出現一個選擇游標。使用這個游標來指定被選定的部隊攻擊的目標。

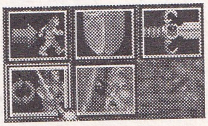
七、選擇市政廳作為攻擊的目標。一般來說，你絕對不會攻擊自己的建築物，但是在你做好準備、與半獸人交鋒之前，自己的建築物是個很容易攻擊的對象。

八、在步兵攻擊市政廳的時候，請選擇市攻廳。

九、注意一下，當建築物遭受破壞時，它的生命力棒及數值都會減少。

十、選擇這名正在發動攻擊的步兵，並在部隊指令區中的「停止」（Stop）圖像上按滑鼠鍵，中止攻擊行動。

· **巡行（Patrol）**



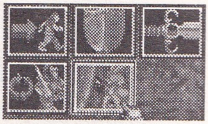
十一、在選定該名步兵之時，在「巡行」（Move）圖像上按滑鼠鍵。

十二、指令地圖中會出現一個選擇游標。使用這個游標來指定巡行路線的第二巡行點（第一巡行點就是部隊目前的位置）。該部隊會在兩個巡行點之間來回地移動。在巡行模式下，你的部隊會攻擊他們遭遇的任何敵方部隊。

十三、要停止巡行時，請選擇步兵，並在「停止」（Stop）圖像上按滑鼠鍵。

· **就地防禦（Stand Ground）**

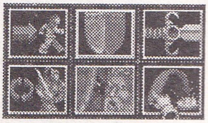
十四、在選定該名步兵之時，在「就地防禦」(Stand Ground) 圖像上按滑鼠鍵。



十五、該名步兵會就定位，堅守該地，不會移動前往攻擊敵人部隊。

十六、要停止就地防禦時，請選擇步兵，並在「停止」(Stop) 圖像上按滑鼠鍵。

· **就地攻擊（Attack Ground）**



十七、這個指令用來命令擁有遠程攻擊能力的部隊對特定區域進行持續的火力攻擊。只有能夠進行遠程攻擊的部隊才能使用「就地攻擊」圖像。

· **自動指令（Auto Commands）**

十八、當你選擇了一支或一群部隊時，滑鼠右鍵可以用來發佈可自動執行的指令。

十九、選擇一名農民。

二十、在選擇農民之後，將箭頭移到有樹木的區域。在要進行開採的地區按滑鼠右鍵。

二十一、農民會自動移到樹木的位置，並開始開採木材。

二十二、選擇一名步兵。

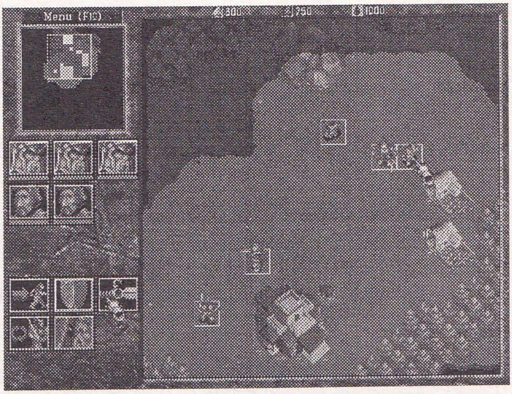
二十三、在選擇步兵之後，將箭頭移到一個開闊地區。在要步兵前往的地區按滑鼠右鍵。

二十四、步兵會自動移動到選定的區域去。

二十五、部隊可以奉令執行合理的作業（移動、開採、修復、攻擊），而不需按鍵或滑鼠按鍵指令。

◆其它指令

·部隊編組



一、有多種不同的方法可以用來編組部隊及對這些部隊下令。最多可以有九支部隊編至同一個編組裡。

二、在指令地圖上按住滑鼠鍵不放並拖動之，可以在你要選取的部隊周圍拉出一個矩形框。

三、你也可以在選擇部隊的時候按住Shift鍵，藉此來選擇部隊編組。在選擇部隊時按住Shift鍵，會把這支部隊加入目前的編組中。

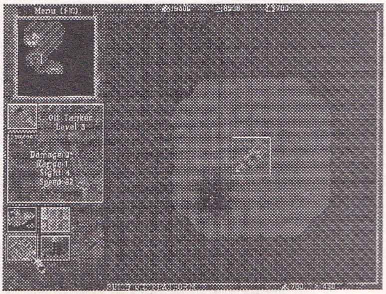
四、在部隊說明區中的肖像上按滑鼠鍵之時同時按住Shift鍵，則可將這支部隊自編組中刪除。

五、在部隊說明區中的肖像上按滑鼠鍵，會只選擇這支部隊，並將編組中其它所有的部隊自編組中刪除。

六、如果你只選擇了一支部隊，並在其肖像上按滑鼠鍵，就會使指令地圖以這支部隊為顯示的中心。

七、部隊編組會自動儲存到記憶中，在按住alt鍵的同時選擇該編組中任一成員即可叫出編組的方式。

· 追隨指令

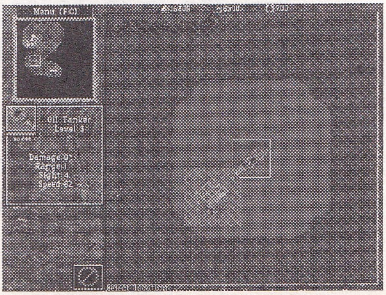


八、部隊可以指定追隨某一特定的部隊。

九、選擇要追隨領導部隊的一支部隊或編組。

十、要選擇領導部隊之時，請立刻用滑鼠右鍵來加以選擇。領導部隊會由閃動的綠色方格指示出來。

十一、移動領導部隊，會使追隨它的部隊「跟著領隊走」，直到它執行「移動」或「停止」以外的指令為止（若執行其它指令，會中斷領導部隊與追隨部隊之間的連結關係）。



◆特殊部隊指令

· 油船（Oil Tanker）

一、油船用來運送石油，就跟農民用來砍伐木材或開採金礦一

樣。但是油船必須先建造一座石油鑽勘台（Oil Platform），才能開採這類資源。第一步是要找出一個建造鑽勘台的適當地點。

二、油漬區（Oil Patch）代表石油的集中地區。使用你的油船沿著水道移動，找出這些地點。

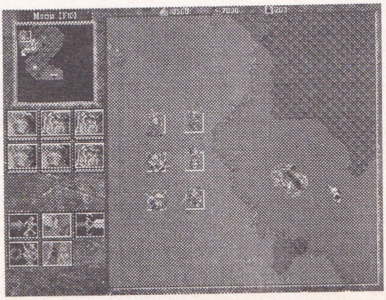
三、當你找到油漬區之時，請在油船的部隊指令區中的「建造石油鑽勘台」（Build Oil Platform）圖像上按滑鼠鍵。

四、指令地圖中會出現一個鑽勘台的綠色影像，指出建造鑽勘台所需的空間。如果你試圖將鑽勘台建造在不是油漬區的地方，影像就會閃動紅色。

五、當你選擇適當的地點之後，請放下石油鑽勘台。油船會移動到該地點，開始建造。

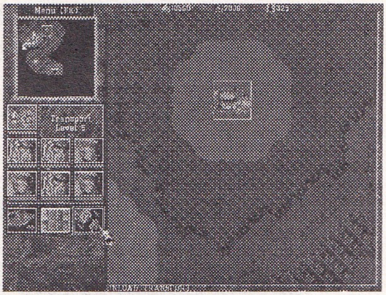
六、在完成石油鑽勘台之後，油船會自動開始將石油運至船塢（Shipyard）。任何建造完成的油船都可以利用選取其部隊指令區中的「運送石油」（Haul Oil）指令的方式，自現有的石油鑽勘台中汲取石油。

· 運輸船（Transports）



七、運輸船用來載運你的部隊跨越大片水域。你可以用編組部隊的方式，選擇要搭載上船的所有部隊（最多六支），然後在運輸船上按滑鼠右鍵，即可自動將部隊搭載上船。

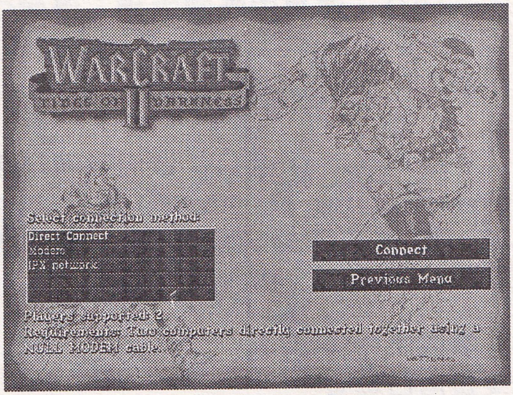
八、運輸船會被一個閃動的綠色方格所圍繞，並會自動朝著海岸線移動。被選定的部隊也會朝著海岸移動，並在運輸船停泊進港時進入運輸船裡。



九、在運輸船抵達海岸上的目的地之後，部隊即可下船，只要在運輸船的部隊指令區中選擇「卸載部隊」(Unload Transport) 圖像即可。

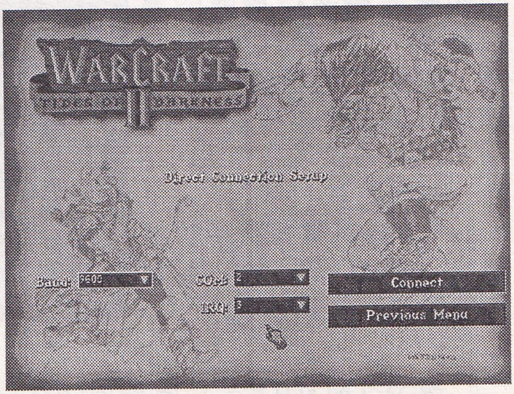
十、你也可以在選擇運輸船之後，在其部隊說明區中選擇船上部隊的圖像，指定特定的部隊下船。這樣作的話，只有肖像被選取的部隊才會離開運輸船。

多玩者遊戲



要開始新的多玩者遊戲時，請在「多玩者遊戲」（Multi Player Game）選項上按滑鼠鍵。接下來你會進入「簽入」畫面。輸入你要在多玩者遊戲中使用的稱號。在OK上按滑鼠鍵，繼續進入「連線方式」畫面。

《魔獸爭霸II：黑暗浪潮》支援三種連線協定：直接連線（Direct Connect）、數據機（Modem）以及IPX網路（IPX Network）。這些連線方式於下文中詳細說明。



◆連線方式

· 直接連線(Direct Connect)

支援兩名玩者

硬體需求：兩部電腦使用虛擬數據機（Null Modem）電纜直接連接。

傳輸率（Baud Rate）：這是電腦通訊的速度，是由UART（處理通訊的序列埠晶片）來負責調整的。較老舊的機器在高傳輸率下連線時，可能會有問題。

COM：這是你用來連接虛擬數據機電纜時使用的連接埠編號。

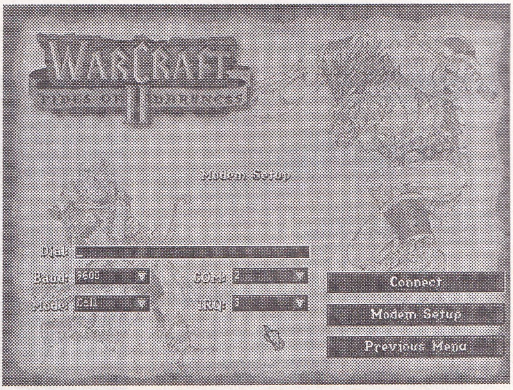
IRQ：這是中斷需求線，通常COM 2及COM 4使用3，COM 1及COM 3使用4。這個值應該會自動根據你的系統來進行設定，不需由你設定。

連線(Connect)：這個選項會連接兩部電腦。「等候回應」(Waiting for response)提示號會一直顯示，直到電腦完成連線。如果在連線時有問題，請選擇「取消連線」(Cancel Join)，並重試連線過程。

·數據機(Modem)

支援兩名玩者

硬體需求：兩部電腦，分別擁有自己的數據機及電話線。



撥號(Dial)：這是你要用數據機進行撥號的電話號碼。如果你願意的話，數字可以用破折號(-)來指示區域號碼。

傳輸率(Baud Rate)：這是電腦利用數據機進行通訊的速度，由數據機的速度負責管理。

模式(Mode)：這個部份設定為撥號(Call)或答話(Answer)，視你是撥號出去還是接收電話而定。

COM：這是數據機使用的連接埠編號。

IRQ：這是中斷需求線，通常COM 2及COM 4使用3，COM 1及COM 3使用4。這個值應該會自動根據你的系統來進行設定，不需由你設定。

連線(Connect)：這個選項會連接兩部電腦。「等候回應」(Waiting for response)提示號會一直顯示，直到電腦完成連線。如果在連線時有問題，請選擇「取消連線」(Cancel Join)，並重試連線過程。

· **數據機設定(Modem Setup)**

如果你對這些設定的內容不大確定的話，請參閱數據機的使用者手冊。

清除(Clear)：這是在清除數據機線路時，電腦要對數據機發出的指令行。

初始化(Init)：這是在利用數據機與另一部電腦建立連線之時，電腦對數據機發出的指令行。

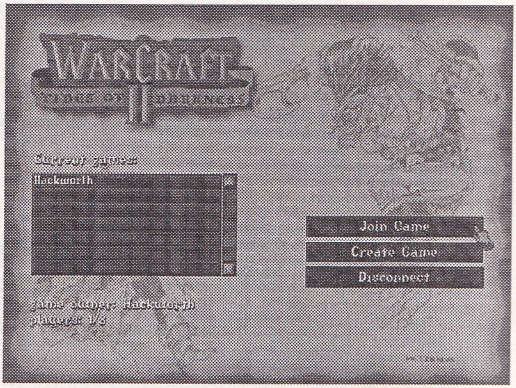
斷線(Hang Up)：這是在結束連線時，電腦對數據機發出的指令行。

Tone or Pulse：這是數據機使用的撥號系統。

· **IPX網路(IPX Network)**

支援二至八名玩者

硬體需求：所有的電腦都必須連接到與IPX相容的網路上。



目前遊戲(Current Games)：這是目前在網路上可供加入的遊戲列表。

加入遊戲(Join Game)：這個選項可以讓你加入已選定的遊戲中。

創造遊戲(Creat Game)：這個選項可以讓你創造一個遊戲，以供其他人加入。

·加入遊戲(Join Game)

你的種族(Your Race)：你可以選擇要扮演人類(Human)或半獸人(Orc)。

如果你不想加入這個遊戲，請選擇「離開遊戲」(Leave Game)。

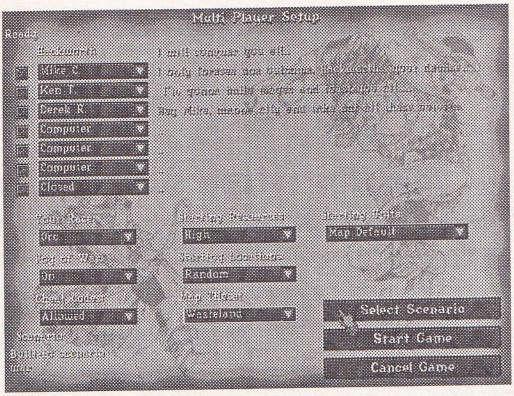
·創造遊戲(Create Game)

身為這個遊戲的創造者，你的名字會出現在玩者列表的最上層位置。你可以選擇其它空位的應用方式，可以供其他的玩者使用、指定為電腦玩者，或是關閉這些空位(這樣會減少能夠加入遊戲的玩者數目)。

你的種族(Your Race)：你可以選擇要扮演人類(Human)或半獸人(Orc)。

戰爭迷霧(Fog of War)：你可以選擇開啓(On)或關閉(Off)這項功能。

作弊密碼(Cheat Code)：你可以選擇開啓(On)或關閉(Off)這些密碼的功能。

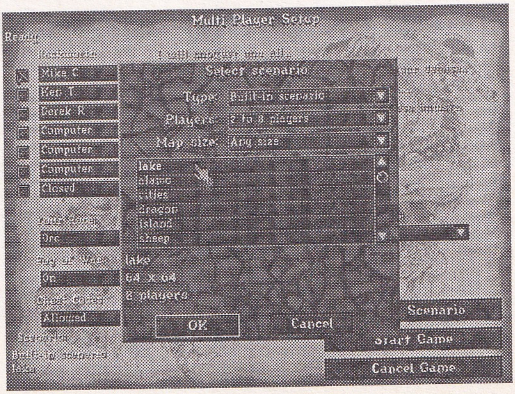


開始之資源(Starting Resources)：你可以選擇要採用「地圖預設值」(Map Default)，或是加以重新設定為低(Low)、中(Medium)或高(High)。

開始位置(Starting Locations)：你可以選擇要以「隨機」(Random)的方式指定，還是要使用遊戲地圖中設定的「固定位置」(Fixed Locations)。

地圖圖塊(Map Tileset)：你可以選擇要使用地圖預設值(Map Default)，或是重設地圖，使用「森林」(Forest)、「冬季」(Winter)或「荒原」(Wasteland)的設定。

啓始部隊(Starting Unit)：你可以選擇要使用地圖預設值(Map Default)，或是以「僅一名農夫」(One Peasant Only)的方式開始遊戲。



· 選擇場景(Select Scenario)

類型(Type)：你可以使用「內建場景」(Built-in scenario)，或是載入「儲存遊戲」(Saved Game)或「自定

場景」(Custom Scenario)。

玩者(Players) :你可以選擇有2-8、2-4或5-8名玩者。

地圖大小(Mape Size) :這裡指定列出的地圖大小,包括「任何大小」(Any Size),或是指定32x32、64x64、96x96及128x128。

地圖列表:在這裡選擇要進行遊戲的地圖,畫面左下方顯示地圖名稱、地圖大小以及玩者數目。

◆多玩者指令

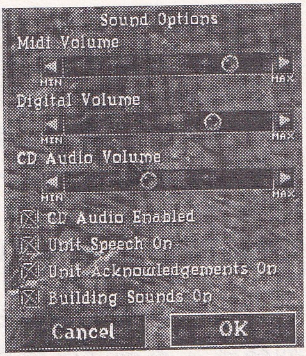
在多玩者遊戲過程中,若要發送訊息給對手,請按[Enter],輸入你的訊息,然後再按一次[Enter]將訊息發送出去。在多玩者遊戲過程中,若要切換接收訊息的對手,請在螢幕右上角的M圖像上按滑鼠鍵。

要切換擔任你盟友的玩者時,請在螢幕右上角的A圖像上按滑鼠鍵。

在多玩者遊戲中,在選單(Menu)按鈕上按滑鼠鍵並不會暫停遊戲。請在暫停按鈕上按滑鼠鍵來暫停遊戲。

遊戲選項

· 聲音選項 (Sound Options)



Midi音量 (Midi Volume)、數位音量 (Digital Volume)、CD音量 (CD AudioVolume)

這些選項可以設定《魔獸爭霸II》音樂及音效的音量大小。

啓動CD音源 (CD Audio Enabled)

這個選項用來在你進行遊戲之時，直接由《魔獸爭霸II》光碟撥放CD音樂。你也可以在進行《魔獸爭霸II》遊戲時，將自己喜愛的CD片放進光碟機中聆賞。注意：如果你要正常執行這項功能，必須在你的系統上進行部份安裝（partialinstall）。但是從光碟片上撥放的音軌會根據各別的場景進行選擇。

啓動部隊語音 (Unit Speech On)

這個選項可以決定部隊在其附近地區發生事件時（如敵人接近），是否要出聲警告。

啓動部隊回應 (Unit Acknowledgments on)

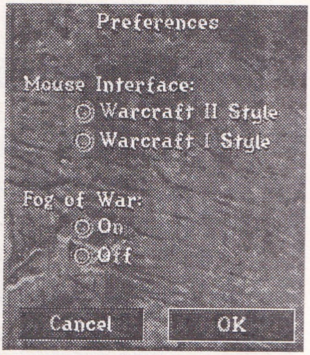
這個選項可以決定部隊是否以口語回應接受的指令。

啓動建築音效 (Building Sounds On)

這個選項可以決定在建築上按滑鼠鍵時，是否以音效回應之。

· 滑鼠介面

《魔獸爭霸I》界面（Warcraft I Style）



這個選項可以把你的鍵盤及滑鼠指令設定成與《魔獸爭霸I》相同的格式。不同之處包括：使用滑鼠右鍵自動將迷你地圖及指令地圖置中，而且不能使用滑鼠右鍵執行自動指令功能。

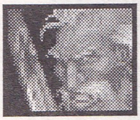
《魔獸爭霸II》界面（Warcraft II Style）

這個選項可以把你的鍵盤及滑鼠指令設定成《魔獸爭霸II》的格式。不同之處包括：可以使用滑鼠右鍵執行自動指令功能，但是不能使用滑鼠右鍵自動將迷你地圖及指令地圖置中。

戰爭迷霧（Fog of War）

這個選項讓使用者選擇是否使用「戰爭迷霧」功能。

大地之傳說

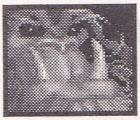


安汀·羅哈爵士（Sir Anduin Lothar）



安汀·羅哈出生在亞茲羅斯（Azeroth）王國，他五十七年的歲月幾乎都用來服務他稱為「家」的這塊土地。羅哈是一位高傲而高貴的戰士，在相當早的時候就在國王的「榮譽護衛」中取得一席之地。在受封騎士、並成為神駒兄弟會（Brotherhood of the Horse）的武士之後，他展開一段冒險旅程，前往尋找神聖之書－這次的任務幾乎要了他的命。在將這本神聖的書籍交給北祭壇的司祭之後，羅哈爵士率領亞茲羅斯的部隊，投入抵抗半獸人民族的戰爭之中。到最後半獸人攻進亞茲羅斯帝國，並殺害里昂（Llane）國王之時，羅哈召聚了他的同鄉，並策劃經由巨海（Great Sea）的撤退路線，最後進入羅帝倫（Lordaeron）海岸。

由於感念他對人民的貢獻，羅哈爵士獲贈「亞茲羅斯攝政王」的封號。身為聯盟所有地面及空中部隊的司令官，羅哈鄭重誓言，必定要為國王及同志復仇，永遠地消滅半獸人民族。

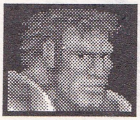


古丹（Gul'dan）

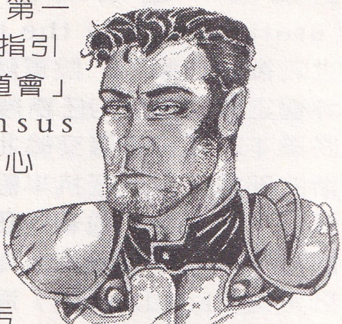
古丹－這位內政圈的巫師，又稱「夢想破壞者」－不僅是半獸人內部策劃的真正主腦，也是神秘的「幽靈議會」的幕後主使人。他受過奇杰登惡魔（Daemon Kil'jaeden）的訓練，可能是凡人界中最強大的巫師。他沈迷於發掘傳說中的「撒格拉斯之墓」（Tomb of Sargeras），期盼能

在解讀長久以前由惡魔之王密封的秘密之後，獲得終極的力量。古丹利用他的魔法為半獸人帶來許多僕人。不死怪物、巨魔法師、以及可怕的死亡騎士都是他對魔法力量無窮盡地實驗所造成的結果。雖然他的努力已使得半獸人更為強大，但是古丹真正忠誠的對象只有他自己，還有他那成為全能者的探索動機。

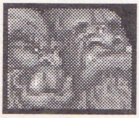




烏瑟·光照者（Sire Uther Lightbringer）



烏瑟·光照者師事在「第一戰爭」（the First War）中指引亞茲羅斯王國的「北祭壇教士神聖修道會」領袖亞隆塞斯·法奧總主教（Alonsus Faol）。他親身學習到一件事：光靠信心不可能擊敗可怕的半獸人。在第一戰爭中，許多教士被殺，因此總主教竭盡心力，希望重建修道會，提供羅帝倫人民希望與信心。烏瑟明白這場與污穢的半獸人之戰不可能迅速結束，因此意會到新的修道會不只要能醫治人民，也必須有能力保護人民。因此年輕的烏瑟拿起劍與盾牌，對羅帝倫騎士中最虔敬的人發出呼喊。許多偉大的騎士注意到烏瑟的口號，並加入修道會，後來成為廣為人知的「銀手騎士」（Knights of the Silver Hand）。在這些俠士所擁有的武力以及信心之下，烏瑟期盼能為北地的自由人民提供明証，讓他們明白可以將半獸人民族逐回孕育牠們的冥河深淵。

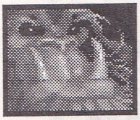


卡格爾（Cho'gall）

卡格爾是幽靈議會第五級的入門者，也是黎明之

槌部落的族長。他是半獸人中最恐怖、也是最受尊敬的領袖之一。卡格爾是第一個巨魔法師，在半獸人進入亞茲羅斯之前即開始自行修習魔法。卡格爾對於協助他學會「螺旋地底」神秘能量的古丹有著特別的忠誠。卡格爾非常堅信其家族「毀滅遠地所有民族」的神聖任務。



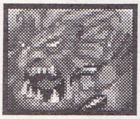


祖金（Zuljin）

在過去數年中，這個令人恐懼、被稱為祖金的洞穴巨人強盜已經是惡名遠播。祖金最著名的惡行就是大膽攻擊有守衛力量的精靈村莊，他聚集了許多遊牧的洞穴巨人戰士，並將牠們融合成一支令人恐懼的作戰力量。這些洞穴巨人景仰祖金，並無條件地追隨他。當毀滅巨槌（Doomhammer）前來遊說他加入半獸人之時，一開始的時候祖金拒絕了。但是由於在戰爭中洞穴巨人與精靈之間的緊張情勢越演越烈，祖金知道只有與半獸人結盟，才能拯救他的子民。

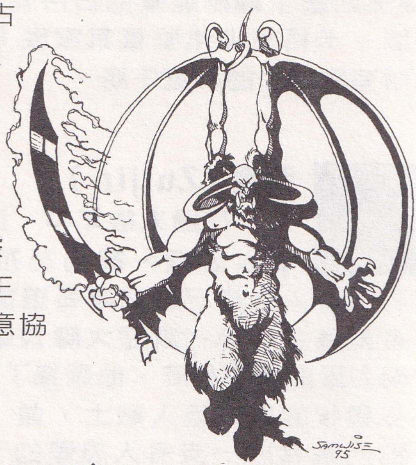


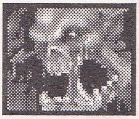
大地上的生物



惡魔（Daemon）

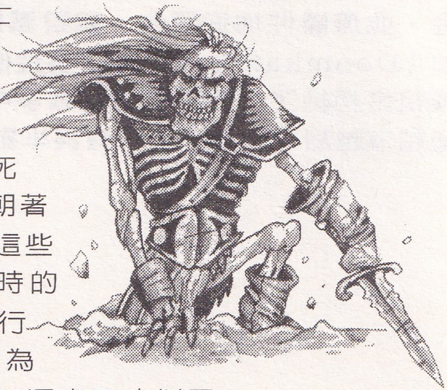
惡魔是下界中古老而腐敗的居民。這些有翼的烈火生物傳奇之處即在於牠們酷好破壞及殘忍的行為。惡魔對所有的生物都懷有強烈的憎恨，渴望任何能夠為他們帶來痛苦及死亡的機會。據說古丹已經與一派忠於惡魔之王撒格拉斯的惡魔達成協議，願意協助他尋找其主人的墳墓。



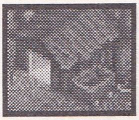


不死怪物（The Undead）

這些不幸的戰士在戰爭中犧牲了他們的生命，卻被神秘的半獸人魔法引動復生，成為沒有靈魂的僕役，為半獸人作戰。不死怪物在戰場上被復生，不斷地朝著飽受驚嚇的敵人攻擊、舞劍。這些全是骷髏的怪物完全沒有在世時的人格或情感，因此會盲目地執行其主人的命令，直到被摧毀為止。只有人類、精靈、半獸人、洞穴巨人以及魔鬼這類的生物可以被這些黑暗法術附身，被重塑成不死怪物。

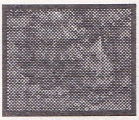


大地上的資源



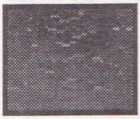
黃金（Gold）

採自亞茲羅斯及羅帝倫富庶的土地，這種珍貴的金屬通常用來交換貨物及服務。由於黃金是一種稀有物質，總是供給不足，必須在建好的金礦中，自岩石及土壤中挖出。當半獸人開始進攻時，許多金礦被棄置，工人四散逃命。自從戰爭開始之後，這些礦坑經常在武裝部隊的保護下進行作業。



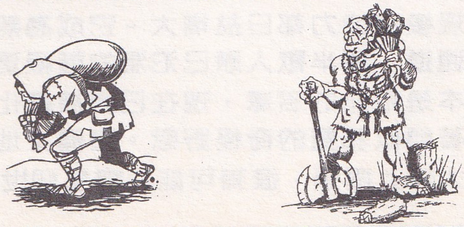
木材（Lumber）

採自王國中豐富的森林，木材的應用方式幾乎可以說是無窮無盡。在樹木被伐、運回社區之後，就會經過處理，作成木材，準備供作他用。工匠可以使用這種材料來建造許多不同的建築物及船隻，以及部份的武器和戰爭機器。木材也可以用於研究及建造新奇的設備或是由那些精於神秘法術的人用來協助他們進行魔法研究。



石油（Oil）

你可以在海平面下深處發現這種具高度可燃性物質的大量集中地。必須建造特殊的鑽勘台，才能在海床鑽取足夠的深處，取得這種黏稠的黑色物質。海床上形成的小型間歇泉會噴出些許的石油，流入周圍的海水裡，因而在海面上形成深色的油塊，這便成為油船尋找這些豐盛的黑色液體時的指標。雖然石油多半應用於船隻的建造及動力，但是它也被應用於發展實驗性飛行機器以及極具威力的武器。



神秘的地點

◆席爾‧達羅之符石（The Runestone at Caer Darrow）

這塊符石是由精靈的德魯伊法師建造的古老石碑，用強大的保護及防禦符石進行雕刻。這塊符石被古丹和他的惡魔手下取得，最後被劈成石板，然後被用來建造暴風祭壇(Altar of Storms)。精靈在得知他們的神聖物品被褻瀆用來創造巨魔法師之後，發誓要摧毀王國中所有不聖潔的祭壇。

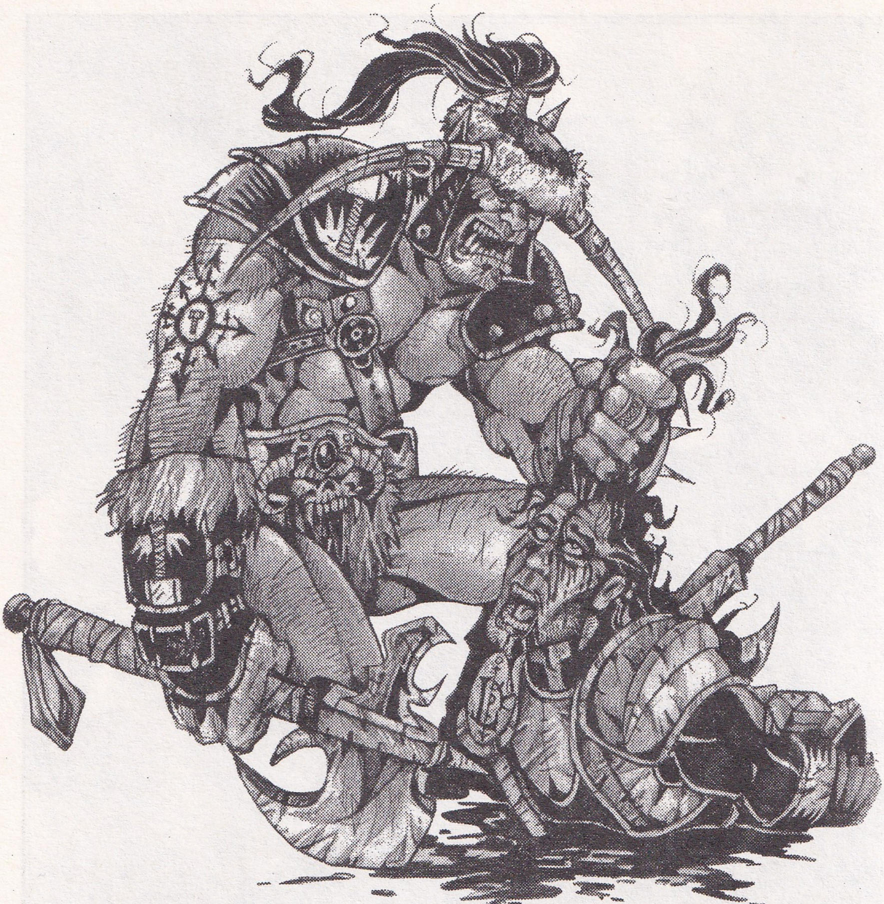
◆撒格拉斯之墓（The Tomb of Sargeras）

深埋在巨海（Great Sea）之下超過千年之久，撒格拉斯的古墓等待著那些愚昧得想去追求其秘密的人去發掘。據說這個墳墓中藏有惡魔之王撒格拉斯的遺體，他在與傳奇人物守衛者亞格恩（Guardian Aegwyn）比賽魔法之時落敗。巫師米狄夫（Medivh）－亞格恩的後裔－答應古丹要透露古墓的所在，交換條件是摧毀亞茲羅斯。在米狄夫達成目的之前，他的塔就被亞茲羅斯戰士攻入，並被亞茲羅斯戰士所殺。古丹認為墓中藏有絕對的力量，希望能找出墳墓，並據為己有。若是成功，有可能使他成為神祇。

◆傳送門（The Portal）

傳送門位於黑泥淖（Black Morass）沼澤地上空五十呎的地方，有一圈高聳的黑曜石環繞在四週。這是巫師米狄夫在「第一戰爭」之前打開的通道，原是通往亞茲羅斯的大門，由於不斷地使用，使其規模及能力都日益增大。它成為無數的半獸人及食人巨魔戰士的通道，使半獸人原已氾濫的階級更加複雜。傳送門四周的土地原本是致命的沼澤，現在已經被轉化成滿是血色的貧地，而且充斥著類似邪魔的奇怪野獸。這種土地的濫用情形不斷地在亞茲羅斯大陸上擴張，很有可能吞噬整個世界。


QUEL'THALAS
LORDAERON
STRATHOLME
CAER DARROW
ALTERAC
TYR'S HAND
LORDAERON
STROMGARDE
DALARAN
TARREN MILL
DUN MODR
HILLSBRAD
SOUTHSHORE
DUN ALGAZ
GILNEAS
TOL BARAD
KHAZ MODAN
GRIM BATOL
ZUL'DARE
CRESTFALL
IRONFORGE
KUL TIRAS
THE GREAT SEA
BLACKROCK SPIRE
TOMB OF SARGERAS
NORTHSHIRE
AZEROTH
DARK PORTAL
STORMWIND



亞茲羅斯王國
殞落歷史概述

我的名字是亞格恩，我在這個世界中已經漫遊了一千年以上，並且努力保護它的人民來對抗大黑暗力的超自然力量。我見過強大的帝國興盛與衰敗。我親眼看到高貴人士及市井小民的行為結合起來，共同影響人類的命運。

很可惜，我一直到最近才直接介入人類的事務。無數的世代以來，保護及庇蔭人類免受大黑暗力的神秘以及其幕後之王國的窮兇極惡所害，一直是我們的修道會的責任。為了打擊這些「螺旋地底」的黑暗勢力，我們被賦與可觀的能力，甚至擁有可與古代的精靈比美的長壽。隨著這個力量而來的是一項巨大的重擔－守護者（Guardian）不可以干涉人類的事務，直到選擇繼任者，將守護者的責任轉交給另外一個人的時候。

因此，我－亞格恩，提里斯弗修道會的最後一位守護者，判斷我的時間已經來臨了。自從我首次來到亞茲羅斯王國尋找魔術師奈拉斯．亞倫（Nielas Aran）之時，到現在已經過了四十二個冬天。我選擇他來繁衍承襲我能力的後代。奈拉斯在人類的簡單召喚魔法方面有著格外的天賦，我相信他可以成為我的孩子最完美的人類父親....他也確實是....

我在五五九年秋天獲得一個男孩，並為他取名叫米狄夫（Medivh）－在精靈的古語中，這是「秘密的守護者」的意思。我將自己所有的知識及力量都轉移到這個孩子身上，把它們深深地封鎖在他裡面，等到他的生理成熟度夠的時候才會顯露出來。我認為自己在這個世界上的工作已經完畢，也知道我的兒子會在奈拉斯的人民照顧之下成長，因此我在時間之中漫遊，準備迎接自己的死亡。

我遠遠地觀看我的兒子大部份的年輕歲月。我確信深植在他裡面的提里斯弗利他思想會伴隨著他經過試煉，並感動他的心靈和意志，使他夠資格承受守護者之責。我相信這是他的宿命。

在他滿十三歲的前一天晚上，深鎖在我兒子內心深處的力量甦醒了。由於無法控制在他裡面翻滾的原始強大能量，米狄夫受到巨大的精神傷害。他受到北祭壇的友善教士的撫慰。他們把這個年輕人帶到神聖的修道院中，整整六年的時間照顧他那昏迷的身軀。

最後，米狄夫自他的沈睡中醒過來，似乎可以完全控制他的天賦及力量了。但是，在那自信得幾近傲慢的外表之下，我知道我的兒子已經變得惡毒，已經腐敗了。他那與生俱來的智慧與能力已經受到來自「螺旋地底」的遠方力量所引誘，改變了他心靈中人類的部份，使他永遠落入它的邪惡掌握之中。

一直等到這些被稱為半獸人的卑鄙怪物蜂湧穿過黑暗裂縫，我才了解我的兒子已經變成多危險的人物....

隨著他對神秘能量的控制力量日增，米狄夫已經開始探測如何拓展他操控四周世界的能力。他一頭鑽進被禁止的妖術之中，米狄夫開始解開生與死的秘密。他與下界的惡魔打交道，使用牠們的力量來加強自己的力量。他對力量的饑渴變得越來越強大，每一小步的成功都使得米狄夫更深地落入瘋狂的黑暗深淵之中。他旅經星界的每一個角落，探索大黑暗力的無限秘密。就在那個時候，在令人昏眩的混沌幻象之中，米狄夫第一次遇上一個他無法控制的世界，也一瞥那個地方畸變、兇殘的居民。

終於在這裡，米狄夫找到他一直在尋找的工具....

由於渴望能主宰亞茲羅斯，米狄夫使用得自提里斯弗知識的洞察力，與巫師古丹（Gul'dan）談條件－古丹是迷惑米狄夫的那一個黑暗的紅色世界中，最強大的統治者。他們透過深邃的通道以及星體投射進行溝通，米狄夫告訴古丹關於一個深藏在海洋之下的古墓，其中含有超過想像之外的力量。我就是在八百年前

一場漫長而耗力的戰役之後，才將古代的惡魔王撒格拉斯驅逐到這個墳墓裡。即使是我，也不敢肯定撒格拉斯的力量是否仍然被囚禁在那裡。單是承諾讓他獲得來自地底世界一位真正的帝王那份難以置信的力量，就足以讓那個貪婪的古丹同意米狄夫的要求。

米狄夫同意將撒拉格斯之墓的地點告訴古丹，並提供一個可供征服的世界。交換這項禮物的條件是，米狄夫要求他們摧毀他認為唯一可以阻止他取得權力的力量－亞茲羅斯王國。

因此，五八三年時，米狄夫的第一座非自然傳送門在亞茲羅斯與半獸人的紅色世界之間開啓。雖然我安息的時間已經越來越近，我仍然旅行前往米狄夫的神秘塔中與米狄夫說理，並且試圖說服他遠離一條最後必然會導致他自己滅亡的道路。一度是提里斯弗的力量已經在他裡面受到極度地扭曲，我的要求彷彿無物。我用我孱弱的身軀裡殘存的能量來戰鬥，但是由於許久以前就已經把我所有的力量給了他，我很容易就被擊敗，並且被逐出他的眼前。

古丹與半獸人戰士領袖「黑手」（Blackhand）的來臨，引發一場將亞茲羅斯王國扯成碎片的戰爭，長達五年之久。一度富庶的王國被半獸人部隊夷為平地而荒蕪。然而，儘管米狄夫是如此地狡詐與奸滑，他並未能活著看到他的計劃成真。我的兒子被一支衝進他的高塔裡的亞茲羅斯突擊隊殺害了，就在他第一次與半獸人的手下進行接觸的房間裡。即使是偉大的戰士領袖黑手，最後也在即將獲得最後勝利之時被毀滅了，被他的僕人奧格林·毀滅巨槌（Orgrim Doomhammer）所背叛。

亞茲羅斯人民最大的損失是，他們敬愛而公義的統治者里昂國王（King Llane）在暴雨要塞（Stormwind Keep）於圍城戰中陷落、被半獸人部落攻陷之時遭殺害了。只有在安汀·羅哈

(Anduin lothar)的勇敢領導之下，才讓亞茲羅斯的生還者活著逃出他們那遭到毀滅的家園。安汀·羅哈是神駒兄弟會(Brotherhoodof the Horse)的騎士，也是戰爭中的英雄。

即使米狄夫和他那不道德的魔法已經消失，傳送門仍然繼續每天將數以百計的半獸人傳送到人類世界來。在黑手死亡以後，奧格林很快就奪取了黑岩(Blackrock)部落的控制權－這是亞茲羅斯境內最強大的半獸人武力。當其他人仍然競相奪取其它四散的半獸人部落的統治權之時，聲名狼籍的巫師，也是暴風掠劫者(Stromreaver)部落的酋長古丹(Gul'dan)據說正在聚集一支強大的海軍，企圖尋找傳說中的撒格拉斯之墓。黑手的兒子蘭得(Rend)和緬姆(Maim)也在半獸人中召聚了強大的跟隨者，並且希望能將半獸人的統治權自叛變的毀滅巨槌手中奪回。

雖然其它的派系在混亂的半獸人部族中也漸漸地強大，但是看起來所有的部落都必然會跟隨毀滅巨槌的計劃，要將亞茲羅斯叛逃的人類找尋出來並加以毀滅，不論他們選擇逃到那裡去....



羅帝倫聯盟

當亞茲羅斯難民抵達羅帝倫(Lordaeron)海岸時，提倫那斯王(King Terenas)組織了一個使節議會，成員來自他轄下的七個王國。在重述有關半獸人入侵亞茲羅斯的破壞及大屠殺的可怕故事之後，攝政王安汀 · 羅哈說服羅帝倫諸王聯合起來對抗這個巨大的威脅。儘管有許多的爭執與辯論，諸王勉強同意羅哈與提倫那斯的看法，同意讓他們的軍隊統一歸由羅哈本人統轄。由於羅帝倫海岸已經遭到小群的半獸人強盜的襲擊，羅哈找到一位堅強的盟友，也就是他住在海岸王國庫爾 · 泰拉斯(Kul Tiras)的老朋友狄林·布勞德摩爾上將(Admiral Daelin Proudmoore)。史東加德(Stromgarde)的國王塞拉斯 · 托洛班(ThorasTrollbane)意會到進行光榮戰役的時刻即將來臨，也很快就提供支援給這個新成立的聯盟。然而這些戰士並非唯一準備作戰的人....

正如聖書中所命令的，在對抗邪惡的戰爭之際必須穿戴正義的全副軍裝，亞隆塞斯 · 法奧(Alonsus Faol)－現已被摧毀的北祭壇修道院(NorthShire Abbey)院長－說服了羅帝倫的教會修士，為他們的教士及跟從者佩戴戰爭的武器。當守護者舉起光明之劍守護天堂之時，地上的聖者也必須準備與迅速自南方接近的黑暗浪潮作戰。

從卡茲 · 摩丹(Khaz　Modan)的古老地下宅邸中，出現了冷靜的鍛鐵族矮人(Ironforge)，報告說半獸人已經開始攻擊他們的山中王國。矮人提供他們的支援及武器和獨特的技術給聯盟，聯盟則相對地向他們保証將不惜一切代價擊退半獸人。

隱居的銀月精靈(Silvermoon)由基爾撒拉斯森林

(Quel'thalas)前來，提供聯盟協助。他們的魔法與地球有非常密切的關係，業已顯示出半獸人已經開始污穢羅帝倫的土地，成為他們邪惡計劃的一部份。長久以來存在於這三個種族間的偏見被棄置一旁，而這些古老的鄰居之間形成了一股凝聚力。這份凝聚力將成為一股力量，在羅帝倫全地被稱為「聯盟」(Alliance)。

因此，為了反抗共同的敵人而結合武器，聯盟站在命運的岸邊，等候黑暗浪潮的來襲。

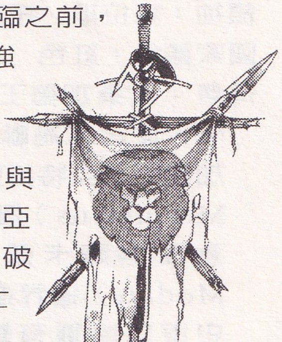


聯盟各國

◆亞茲羅斯（Azeroth）

領袖：攝政王安汀．羅哈（Regent Lord Anduin Lothar）

國家顏色：藍色

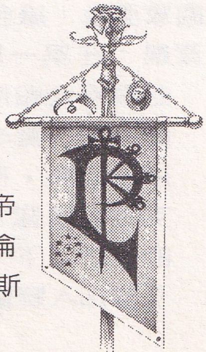


背景：在傳送門首次打開、混沌世紀來臨之前，亞茲羅斯王國是所有人類政權中最強大的國家。亞茲羅斯由睿智而公正的里昂國王（King Llane）所統治，在已知的世界中，就像一個光明與真理的燈塔。在「第一戰爭」之後，亞茲羅斯及其所有的土地都被半獸人所破壞。在里昂國王去世之後，羅哈爵士接掌四散的亞茲羅斯軍隊，並帶領生還者越過巨海（Great Sea），前往羅帝倫海岸。羅帝倫的統治者提倫那斯王（King Terenas）同意支援這群失去國土的亞茲羅斯人民。亞茲羅斯人民定居在羅帝倫的南岸地區，誓言忠於聯盟。這些人民歷經戰火的洗禮，變得堅強而勇敢，這群一度是大國的亞茲羅斯最後武力，現在準備為他們的家園復仇。

◆羅帝倫（Lordaeron）

領袖：提倫那斯王（King Terenas）

國家顏色：白色



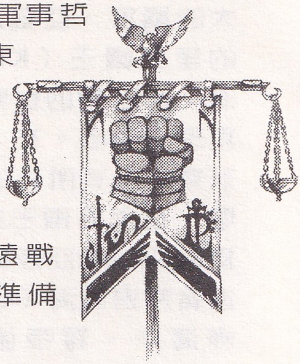
背景：在仁慈的提倫那斯王統治之下，羅帝倫王國成為人類希望的最後要塞。羅帝倫的軍隊是第一個響應羅哈爵士及亞茲羅斯

人民呼籲的團體。身為聯盟的擁護者，提倫那斯王承擔起領袖的責任，保護所有停留在他的領地之內的人。羅帝倫的軍隊非常虔誠，而且為他們的信念所驅使，相信人類必須堅定地站立，對抗半獸人的攻擊。

◆史東加德（Stromgarde）

領袖：塞拉斯·托洛班(Thoras Trollbane)

國家顏色：紅色

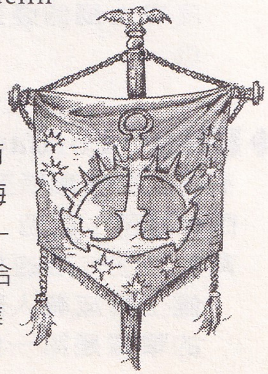


背景：史東加德王國仍然維持嚴格的軍事哲學，使它成為聯盟的強大力量。史東加德位於亞特拉克山（Alterac Mountains）腳下，成為阻擋任何意圖跨越卡茲·摩丹（Khaz Modan）邊界進行侵略的前哨站。史東加德擁有對抗洞穴巨人的長遠戰史，因此史東加德的戰士已經完全準備好對抗所有人類的敵人。

◆庫爾·泰拉斯（Kul Tiras）

領袖：狄林·布勞德摩爾上將(Admiral Daelin Proudmoore)

國家顏色：綠色



背景：在第一戰爭之前，庫爾·泰拉斯的長程商船使它成為已知世界中最富有的國家。當半獸人開始攻擊羅帝倫的海岸城市時，布勞德摩爾上將自動建立一支戰船艦隊。在他的老朋友安汀·羅哈的要求之下，布勞德摩爾帶領他的商業王國加入聯盟。

◆基爾尼斯（Gilneas）

領袖：金·葛萊門（Genn Greymane）

國家顏色：黑色

背景：儘管半獸人的攻勢越來越近，基爾尼斯仍然與羅帝倫聯盟保持距離。身為人類最強大國家之一的統治者，金·葛萊門認為他的部隊可以處置任何威脅，因此不為羅哈爵士的請求結盟所動。儘管對聯盟抱持這種明顯的鄙視態度，基爾尼斯的人民對半獸人及其盟友也不具任何好感，而且準備與牠們交鋒見真章。

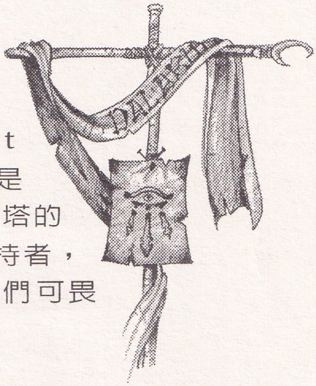


◆戴拉朗（Dalaran）

領袖：奇林·托爾（The Kirin Tor）

國家顏色：藍紫色

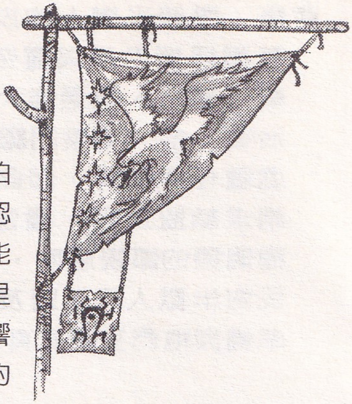
背景：戴拉朗是一個小國家，由一個稱為奇林·托爾的魔法師秘密會議所統治。戴拉朗的首都是十字島（Cross Island）上的紫羅蘭城堡（Violet Citadel）。這種與超自然力量的關係，是島上許多最偉大術士視為聖所的四大巨塔的力量來源。奇林·托爾是聯盟的強力支持者，並提供其巨大圖書館中的知識，以及他們可畏的魔法力量。



◆亞特雷克（Alterac）

領袖：皮里諾德王（Lord Perenolde）

國家顏色：橘色



背景：亞特雷克是人類國家中最弱小的，對聯盟來說，它只是一個小小的部隊及裝備提供者。雖然皮里諾德王稱讚羅哈和提倫那斯的不斷努力，他卻一直害怕當半獸人來襲時聯盟會失敗，認為只有交出他的部隊和國土才能挽救他的臣民的性命。只有皮里諾德知道，當最後的作戰號角響起時，亞特雷克是否會為自己的自由，與聯盟諸國並肩而戰。

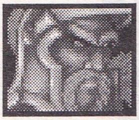
聯盟地面部隊



農民（Peasant）



農民是由居住在羅帝倫大地上多個王國中工作努力及意志堅強的人民訓練出來的。他們是聯盟的骨幹，藉由開採黃金及砍伐木材來支援作戰部隊日益增長的需要，而這股作戰力量必須阻止桀傲不馴的半獸人。他們不只受過建築及維修每個社區中各式各樣建築物的訓練，同時也受過從事戰爭的必要訓練。他們對於自己所提供的無價服務感到很自豪。受到半獸人在亞茲羅斯的殘暴行為所喚醒，這些農民若是受到威脅，已經學會用鶴嘴鋤及斧頭來保護自己。



步兵（Footman）



步兵是抵抗半獸人的基本武力。他們穿著強化過的金屬護甲，在與邪惡的半獸人進行面對面戰鬥時，勇敢地揮舞著闊劍及護盾。勇敢的步兵隨時都準備回應武力的呼召。

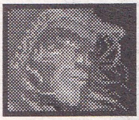


精靈弓箭手（Elven Archer）

精靈弓箭手來自神秘的基爾撒拉斯森林（Quel'halas），在聯盟最黑暗的時期伸以援手。他們是羅帝倫古老種族的後代，這些森林中的樵夫在使用弓箭的技能上是無與倫比的。弓箭手不受頭盔或厚重護甲的重重束縛，他

們有銳利的眼睛及快速的步伐。長久以來，這些精靈與羅帝倫境內廣被憎惡的洞穴巨人(Troll)陷入血腥衝突之中。他們可以迅速地朝著任何敵人發射一陣箭雨，包括自天空發動攻勢的敵人在內。

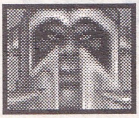




精靈遊騎兵(Elven Ranger)

遊騎兵是精靈弓箭手的特別部隊，與羅帝倫的野地有著親密的關係。他們對於長弓(Longbow)、箭術(Marksmanship)以及偵察(Scouting)技能的追求，使他們比其兄弟更為致命－也正是因為如此，敵人對他們懷有很深的懼意。這些秘密的精英戰士從不介入人類的事務，但是當半獸人的猛烈攻勢對他們形成摧毀精靈家鄉的威脅時，他們迅速地向聯盟提供服務。雖然他們的數量不多，但是如果加以明智地佈署，他們的存在可以改變整個戰爭的局勢。



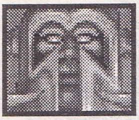


騎士(Knight)

羅帝倫的騎士是聯盟部隊中最威猛的戰鬥力量。他們受到厚重護甲的保護，帶著強大的戰鬥釘槌，用武器擊殺所有對他們家鄉的自由造成威脅的人。這些可敬而公正的戰士騎著高大的戰馬，在這個黑暗而混亂的時代中，成為羅帝倫人民眼中秩序的象



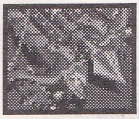
徵。在知道「第一戰爭」之後亞茲羅斯騎士的命運之後，他們發誓，不但要為死去的弟兄復仇，也要使他們的土地從半獸人的手中得到自由。



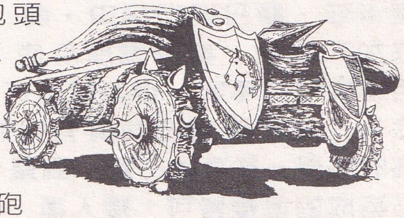
遊俠（Paladin）



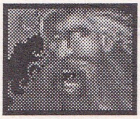
遊俠是一個戰士的神聖組織，他們的目標是保護及牧養遭受戰火荼毒的羅帝倫人民。亞隆塞斯．法奧總主教（Alonsus Faol）體會到一件事：在「第一戰爭」中遭到大量折損的北祭壇教士並不適於在戰鬥中涉險。他與許多生還的北祭壇教士聚在一起，只尋找羅帝倫騎士中具有最高尚美德的成員，並教導他們學習魔法。在烏瑟．光照者（Uther Lightbringer）的聖戰運動之下，從現在開始，醫治在戰鬥中受傷的傷者，以及幫助大衆恢復能自半獸人暴政統治下獲得自由的信心的重責大任，就落在這些遊俠－也就是受過神聖洗禮的銀手騎士的身上。



弩砲（Ballista）



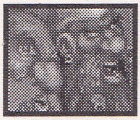
弩砲發射以銀鐵包頭的弩箭，刺殺所有擋住它們去路的物體。由於它們那巨大的弓絃必須承受極為巨大的力量，這些戰爭機器採用珍貴的鐵木森林中的樹木來進行強化。弩砲是人類的設計與精靈工匠的智慧結晶，成為所有聯合對抗半獸人的部隊統一的象徵。矮人（Dwarve）是另外一群可貴的盟友，他們可以設計改良型的弩箭，使弩砲成為聯盟中最具破壞力的武器。



法師（Mage）



一度是亞茲羅斯法師的學生，這個新成立的法師組織在與殘暴的半獸人戰爭中，被迫去發掘未曾開發的魔法力量以供使用。雖然他們對於自身的技藝很在行，但是那些在「第一戰爭」中死去的法師並未預備面對戰事的嚴酷。生還的法師下定決心要避免類似的命運，法師開始採用一種養生法，對身體和心靈作同等的要求，從而致力於運用具備攻擊性及破壞性的魔法。無論是在戴拉朗（Dalaran）的紫羅蘭城堡（Violet Citadel）神聖書房中，或是在羅帝倫的許多戰場上，法師都堅決地為保護人民而努力。

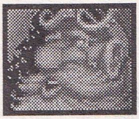


破壞衛隊（Demolition Squad）



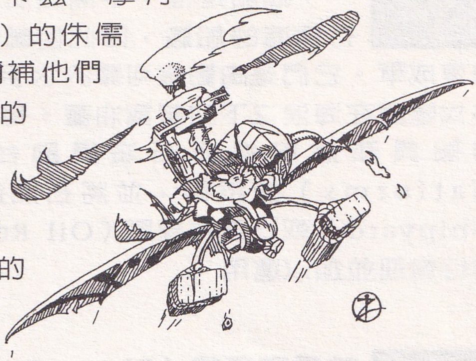
來自卡茲·摩丹（Khaz Modan）的古老地下宅邸中，破壞衛隊為了使卡茲·摩丹獲得自由，前來加入聯盟。身為處理及使用爆裂物的專家，這些隊伍在除去任何阻礙物方面擁有相當高的名聲－從高大的牆，到堅石築成的堡壘皆可。矮人勇往直前，意志堅定，對聯盟的忠誠大發熱心，一旦情勢轉劣，會豪不猶豫地引爆他們的炸藥。

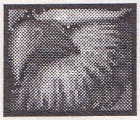
聯盟空中部隊



侏儒飛行機器（Gnomish Flying Machine）

長久以來，卡茲·摩丹（Khaz Modan）的侏儒即以發明的才能與膽量來彌補他們身體力量之不足。身為聯盟的一份子，他們繼續表現自己的才能，發明並駕駛令人難以置信的飛行機器。雖然沒有武裝，這些外形不佳的奇妙裝置可以用來觀察大片地形地物，並用來偵察水底部隊的移動（所有飛行部隊都具備這種能力），使它們成為在發現半戰人活動時極為寶貴的資源。



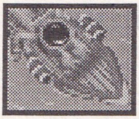


葛里芬騎士（Gryphon Rider）

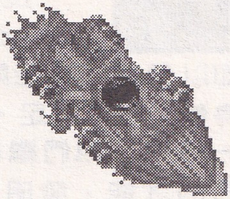
矮人葛里芬騎士來自危險而高峻的北山峰。他們搭乘傳奇的飛獸，揮舞著神秘的暴風巨槌，這些致人於死地的矮人不懼怕任何敵人，也不信任任何朋友。他們只與基爾撒拉斯（Quel'thalas）的精靈結盟，不信任其矮人兄弟及人類。但是在戰爭需要時，他們必定會與任何反抗半獸人的陣營並肩作戰。



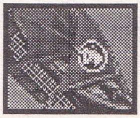
聯盟海上部隊



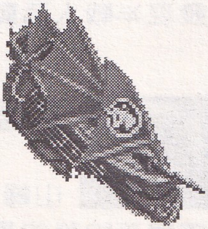
油船（Oil Tanker）



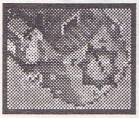
油船是惟一不需石油就可以進行建造的船艦，因此使聯盟艦隊有機會成軍。它們是由勤奮可靠的水手所操縱，尋找隱藏在海浪之下的豐富油藏。每一艘油船的船員都擅於建造石油鑽勘台（Oil Platforms）的技術，並將石油運回船塢（Shipyard）或石油精鍊廠（Oil Refinery），石油可以在那裡進行處理並加以運用。



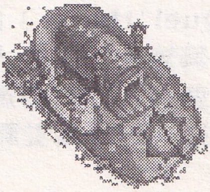
精靈驅逐艦（Elven Destroyer）



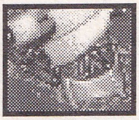
精靈驅逐艦是強大的戰艦，來自基爾撒拉斯（Quel'thalas）艦隊。船員由具備高超技能的精靈水手所組成，這些行動快速的船隻隨時準備與敵人作戰。精靈驅逐艦構成聯盟海軍防禦武力的重要部份，因為他們可以對害怕的半獸人海軍發動火力攻擊。



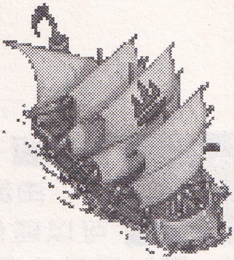
運輸船（Transport）



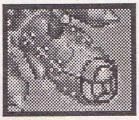
運輸船是聯盟的作戰力量中很重要的一部份，因為正是這些堅固的船艦，使部隊得以跨越各種水域，投入戰事之中。它們的設計是用來直接將數支地面部隊運送上岸，因此運輸船的速度慢，而且沒有武裝，所以需要驅逐艦及戰艦的保護。



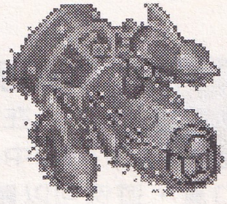
戰艦（Battleship）



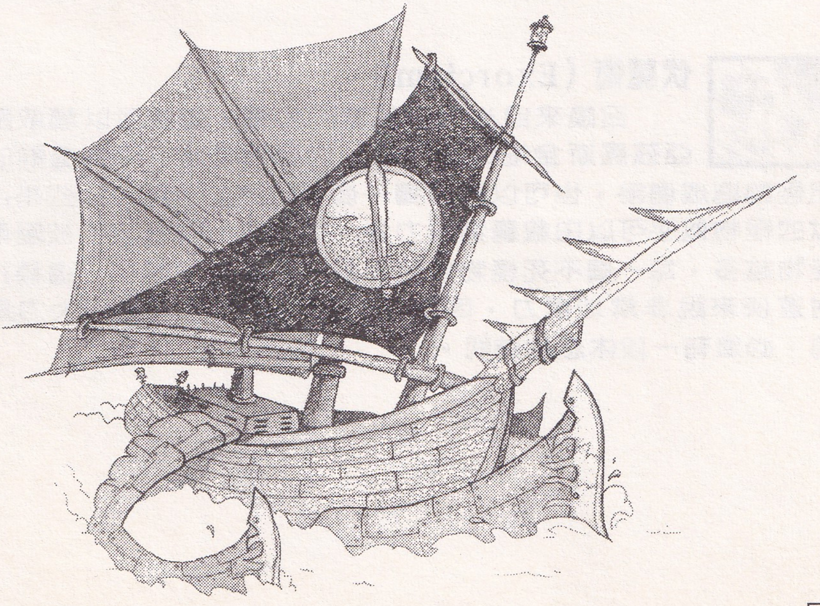
聯盟仗恃其強大的戰艦來控制海權。這些笨重的龐然大物擁有的裝甲及武器，遠超過其它任何的聯盟船艦。具破壞力的武器與堅固的裝甲一相結合，遠勝過他們在水面戰鬥中略嫌緩慢的航行速度。



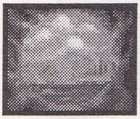
侏儒潛艦（Gnomish Submarine）



富於謀略的侏儒發明家設計了一種驚人的器材，稱之為潛艦。這種防水的船艦可以潛入水中，秘密地監視表面上的敵人部隊。只有高塔（Tower）、空中部隊以及其它在水中移動的船艦，才能察覺侏儒潛艦的存在。他們利用靈巧及技術對比自身強大的敵人發動突擊，使潛艦成為羅帝倫艦隊中很重要的一部份。



遊俠法術



神視術（Holy Vision）

由於人類的靈魂遍佈各處，因此遊俠的「神視術」可以延伸至全境的每個角落。由這個魔法顯示的地區，可以讓遊俠獲得該地區的知識，以及所有居住於該處的生物。當法術的效力消失時，雖然遊俠無法繼續看到這些地區中的居民，遊俠仍然保有已見過之地區的知識。



治療術（Healing）

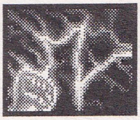
在痛苦和疾病之時協助我們的兄弟，仍然是神聖組織中所有人的主要關心重點。藉由集中個人的靈魂力量，遊俠可以醫治那些在戰鬥中受傷的人們。雖然用這種方式一次只能治療一個人，它仍然可以為那些反抗冷酷無情的半獸人的人們補充力量及勇氣。



伏魔術（Exorcism）

召喚來自光明及純潔的力量，遊俠可以驅散散佈亞茲羅斯全地的活死屍。伏魔術可以用來對整群的不死怪物造成傷害，也可以將單獨一個怪物完全消滅。這些來自地獄的怪物似乎可以由數量獲得力量，因此在一群怪物中被驅散的怪物越多，每一個不死怪物所能造成的破壞也就越小。這種行動對遊俠來說非常地費力，因此在遊俠再度運用這種強大力量之前，必須有一段休息的時間。

法師法術



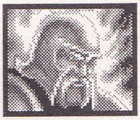
閃電術（Lightning）

羅帝倫的法師在陷入肉搏戰之時，擁有從雙手放射閃電的能力。這些高速的能量箭矢會擊中其犧牲者，無論他們穿著何種護甲。由於這是最簡單的自然力量，閃電術只需要施法者一點點的法力即可施展。



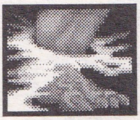
火球術（Fireball）

含括宇宙中主要元素的法術，是法師的最愛。火球術由法師的掌心發射，就像一顆彗星一樣橫掃戰場－用它那火熱的球體擊中任何站在它路線上的物體。



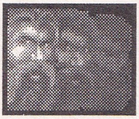
火盾術（Flame Shield）

火盾術可同時作為武器及護罩之用，它是一束結合在選定目標身上的烈火力量。火盾術看起來就像一束不斷旋轉扭曲的火焰螺旋，不論受術者走到那裡，這束火焰螺旋都會跟到那裡。火盾術會對任何與其接觸的地面阻礙造成傷害。



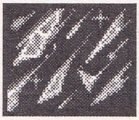
遲緩術（Slow）

羅帝倫的法師已經可以創造出一種法術，能夠阻礙移動及反應力。藉由扭曲其目標週圍的時間模態，遲緩術可以幫助施法者，讓敵人的進攻行動變成如爬行一般。但是即使是最強大的法師也無法使時間靜止，因此在這項法術的力量消失時，這種暫時性的改變也會恢復。



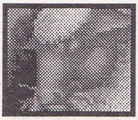
隱身術（Invisibility）

這個法術是自北祭壇修道院的瓦礫中所解救出來的神聖卷冊中一點一滴輯錄而成的，它提供遮蔽其他人知覺的能力，因此他們無法看見施法者或受術者的實體。接受隱身術的個體不能執行攻擊、耕種或施法等類型的工作。如果這個個體與環境之間發生了任何除了移動以外的互動行為，隱身術就會失效，他的形體也會被顯現出來。



暴風雪術（Blizzard）

自諾帝倫山脈（Northeron）召喚猛烈的暴風雪，這個強大的法術傾倒一陣猛烈的大冰雪，用冰冷的刀鋒攻擊法師的敵人。暴風雪術可以針對戰場的大片土地施法，使它成為在面對大批半獸人部隊時極具威力的法術。



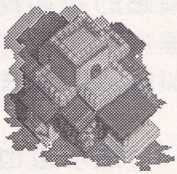
多形術（Polymorph）

多形術可能是最可怕的法師法術，它可以改變其目標的形體。這個外形的改變可以使人變成野獸，他的意志和身體永遠都變得扭曲無法復原。這種法術將犧牲者完全變成荒野中的生物，以致於失去他們的理智，無法對他們下達指令或進行戰鬥。雖然這種法術並無反制之道，但是擁有較高耐力的人，確實可以降低這個法術生效的可能性。



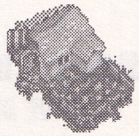
聯盟建築

市政廳（Town Hall）



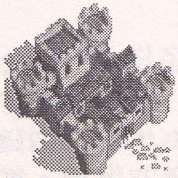
市政廳是羅帝倫境內各種城鎮及軍事要塞的社區及商業中心。做為任何社區的主要經濟建築，這些地點都配備有處理重要資源（如木材及黃金）的設備。勤奮地開採及運送資源、川流不息的農民構成市政廳附近經常性的活動。農民為了協助社區成長所需的訓練也在這裡進行。隨著時間的流逝，市政廳可以加以改良，昇級成為要塞（Keep）。

農舍（Farm）



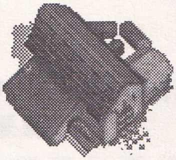
農舍是羅帝倫境內許多社區的重要成份。農舍生產各種穀物及糧食，不只為農民及工人生產糧食，也為部隊生產糧食。城鎮的農舍生產的食物總量對於該社區能夠容納的新工人或士兵的數量，有著決定性的影響。隨時監督這方面的產量是非常重要的，如此人民才能獲得充足的食物，城鎮也才能平順地運轉。

軍營（Barracks）



軍營是巨大而設防的建築物，提供聯盟許多戰士的訓練及住所。軍營是任何有防衛力量的社區中不可或缺的一部份，它可以在各種族之間培養和諧及親切的態度。人類步兵與精靈和矮人住在一起全都在同一個屋簷下一起接受訓練。砮砲隊員的訓練，以及這些戰爭機器的製作，也是在軍營之中完成的。

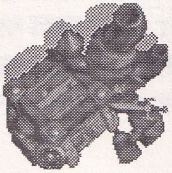
精靈鋸木廠（Elven Lumber Mill）



為了深入追尋羅帝倫境內鐵木樹的秘密，基爾撒拉斯（Quel'thalas）的精靈建造了鋸木廠，他們在那裡成為傑出的工匠。精靈提供他們高超的技術為聯盟服務，提供更有效的方法來處理木材。在加入這些建築之後，就可以開始構築船艦及戰爭機器。

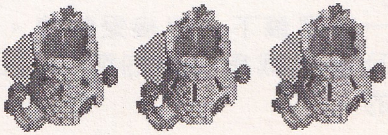
鋸木廠也負責生產製作完美的箭隻，使精靈弓箭手廣為半獸人所懼怕。只要提供必要的資源，精靈工匠就可以使這些箭隻的品質更上一層樓，因而提高造成的傷害。精靈遊騎兵在經過軍營的訓練之後，也會聚集在鋸木廠內，磨練他們使用長弓（Long Bow）、箭術（Marksmanship）及偵察（Scouting）的技能。

鐵匠鋪（Blacksmith）



鐵匠鋪是許多倚賴軍事保護的城鎮中重要的一部份。雖然它們鎔造的金屬是建造高級建築時非常重要的組件，但是它們在製作武器及護甲方面格外知名。羅帝倫的工匠素享盛名，能生產北地中部份最高品質的武器，有些時候也接受技藝高超的矮人盟友的協助。據說鐵匠鋪和精靈正在發展一種機器，可以使戰爭的情勢對半獸人不利。

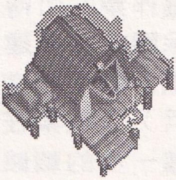
高塔（Tower）



偵察高塔（Scout Tower）是高大堅固的建築，用來守衛許多社區的邊境。從這些地點中，羅帝倫守軍可以從高處察覺敵人部隊的移動，使半獸人難以發動突擊。它們

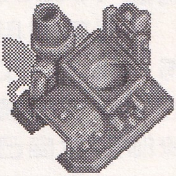
建立在野地中，確保我們的部隊能夠迅速佈署，以面對半獸人發動的任何攻擊。這些高塔可以裝備足以刺穿地面上、海上或空中目標的弓弩，或是裝備大型巨砲（Cannon），雖然威力強大，但是無法攻擊來自上方的威脅。

船塢（Shipyard）



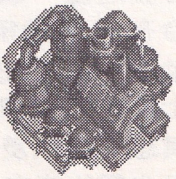
船塢主要是負責聯盟海軍部隊中各種戰艦的建造作業。它們架高在堅固的木柱上，這些位於水邊的建築物也負責接收及處理建造戰船所必需的石油。船塢是由毫不倦怠、努力使艦隊平順並有效率運作的專業水手及造船者所維護的。

鑄造廠（Foundry）



鑄造廠出現之後，就可以開始建造威力強大的運輸船及戰艦。沉迷於創造出聯盟中最強大的力量，這些技藝高超的工匠只需要充裕的資源，即可為艦隊設計更好的護甲及武裝。鑄造廠位於海岸邊，以便對聯盟的船塢更容易進行支援，它們也是戰船維護中不可或缺的一部份。由於經常充滿了厚重的煤灰及灰燼，自巨大的融解池中散發出來的極端熱度導致部份人開玩笑說，他們可能是位於半獸人的建築物中，而非人類的建築物。

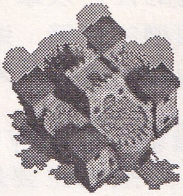
石油精鍊廠（Oil Refinery）



這些巨大的鋼建建築用來精鍊原油，以供聯盟艦隊的建造及維護之用，也用於製造非傳統戰爭機器。就像船塢一樣，石油精鍊廠建於海岸線上，油船可以將石油直接運送到它的門前。石油精鍊廠可以使處理石油的效率大幅提昇，讓每一批原油產製的可用石油量增加。

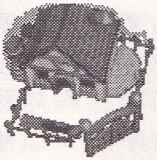
要塞（Keep）

在大型且防禦良好的社區中，要塞取代市政廳而成為商業中心，農民將黃金及木材帶到那裡去進行處理。居住在這裡的人民已經學會用更好的方法來處理農民開採得來的金礦，因此提高開礦作業的所得。要塞也是一個由高大的花崗石牆保護的軍事建築，使它難以破壞。不斷進逼的半獸人戰士迫使聯盟將其精英部隊（羅帝倫騎士及神秘的精靈遊騎兵）只駐紮在這類的地點，他們的存在可以使半獸人無法獲得更進一步的戰略成果。由於控制這些城鎮的需求日殷，要塞也許必須昇級成為城堡（Castle）。



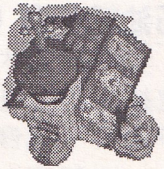
馬廄（Stables）

馬廄是用來繁殖及餵養羅帝倫甚為看重的戰馬的地方。立意要使馬的狀態變得更快、更強壯，而且對騎士的反應更加敏捷，這些地方的訓練師對於自己的工作相當自豪。這些勇敢而忠實的戰馬帶著騎士投入戰場，對於羅帝倫肥沃的農場也提供了珍貴的肥料。馬廄是由可靠的馬夫及訓練師負責經營，他們專心一致地照顧這些駿馬。

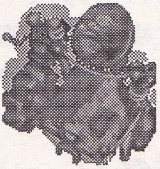


教堂（Church）

教堂是祈禱的地方，是羅帝倫人民尋求心靈啓發之處。以前教堂一度由專職的教士主持，如今在這個戰爭的時代，教堂倚仗遊俠來照料大衆。也就是在這些治療及平靜的地方中，神聖戰士聚集以加深他們的信心。透過在這些地點進行冥想、通訊及奉獻的方式，遊俠找出新的方式來溝通他們的治療及心靈的能力。

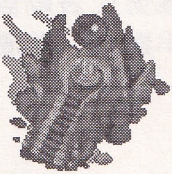


侏儒發明家（Gnomish Inventor）



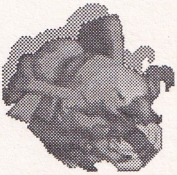
發明家非常精於創造非比尋常的奇妙機器供軍事用途。在侏儒創造出來的許多古怪發明中，包括可以在陸地及海洋上空滑行的飛行機器（Flying Machines），以及可以在海洋底下行動的潛艦（Submarine）。侏儒也負責完成自石油中萃取多種化學物質的技術，以便於製造火藥及爆裂物。雖然侏儒有一點古怪和偏離常道，但是沒有人能夠否定他們對聯盟的價值。

法師塔（Mage Tower）



天然岩石的蜿蜒尖頂形成法師塔的根基，神秘能量的發光球體不斷地補充及集中那些用來對付半獸人的魔法。這些塔中隱藏了巨大的秘密，除了羅帝倫的法師之外，沒有人膽敢去探索。作為戴拉朗（Dalaran）王國紫羅蘭城堡（VioletCitadel）的分支，這些高塔允許法師研習神秘的法術，從凡人界的事務所解放。

葛里芬飼養場（Gryphon Aviary）

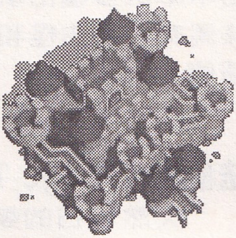


為了對裡面居住的傳奇神獸表示敬意，葛里芬飼養場巨大的外觀籠罩在它所俯視的每一件事物之上。飼養場是由諾帝倫的矮人由堅硬的岩石砍劈而成的，他們的飼養場在這些葛里芬騎士的敵人心中，確實會引起極大的恐懼。在這些巨大的建築深處有葛里芬飛行學校及矮人工作處，也就是鞍和馬具的製作場所。

對矮人來說，最神聖的就是深藏在每個飼養場深處的魔法熔

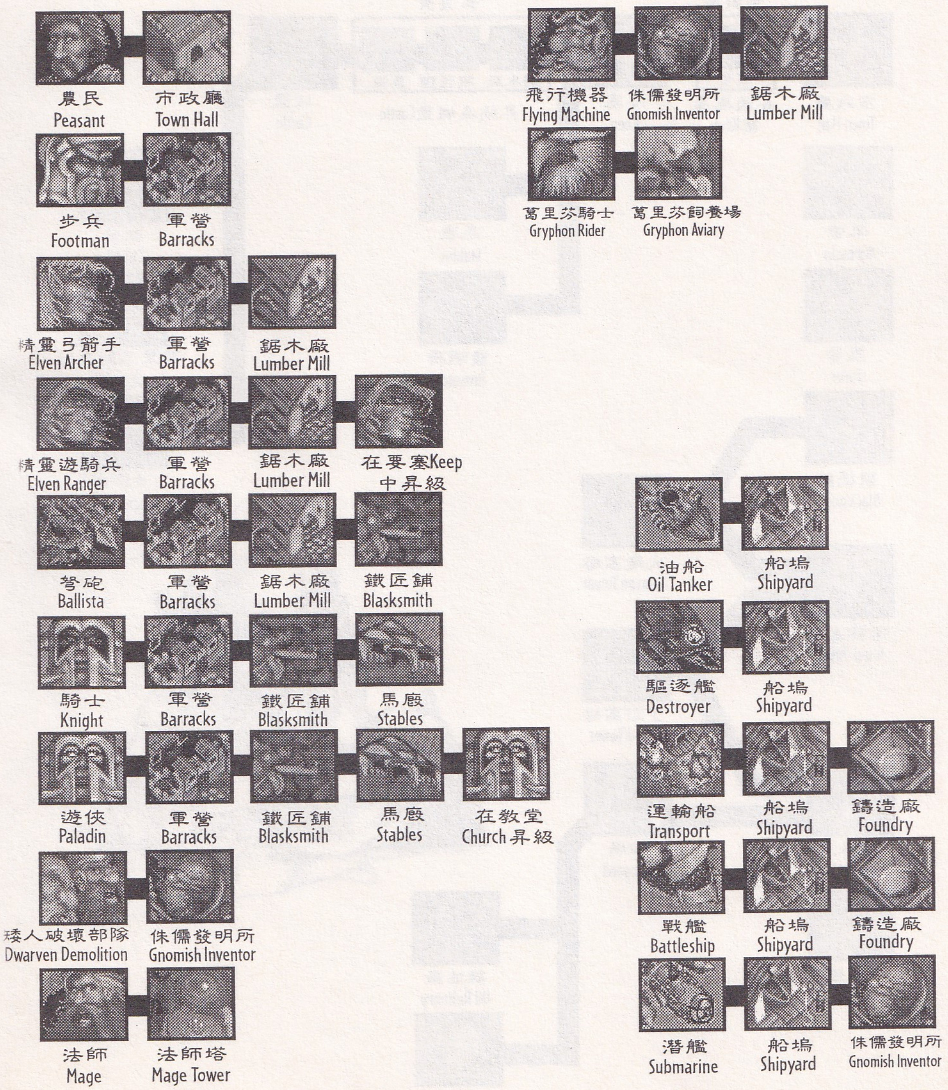
爐。他們就是在這裡製造人稱「暴風神槌」的魔法武器。在投擲出去的時候，暴風神槌會用閃電的憤怒及巨雷的力量進行攻擊。這種破壞性的武器，加上葛里芬騎士不屈不撓的精神，使他們順理成章地成為天空之王。

城堡（Castle）

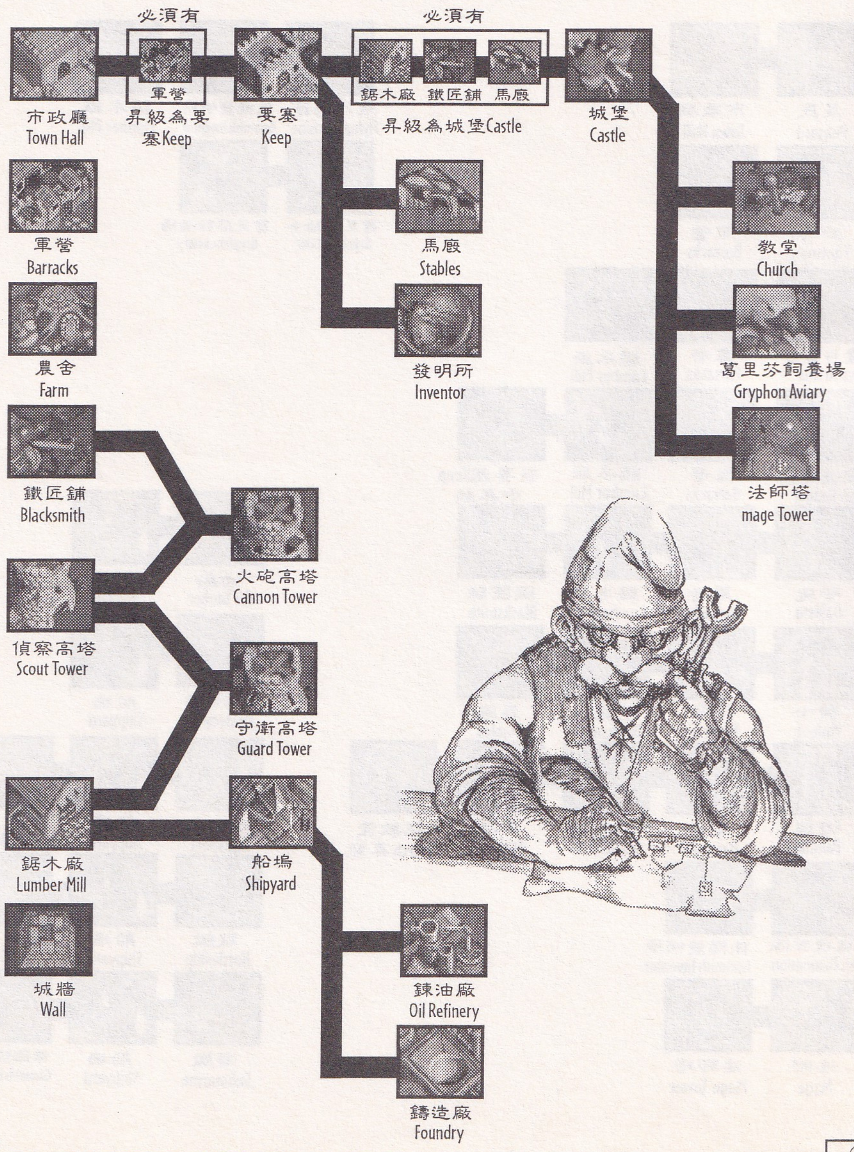


羅帝倫強大的城堡是大型軍事城市的中心。正如小型的要塞一樣，農民可以攜帶黃金及木材到這裡來進行審慎的分配，以補給戰爭的需要。這些反抗侵略的要塞是由強化的城垛所守衛，使它們幾乎不可能被破壞。城堡代表聯盟人民的力量，也代表他們對抗半獸人、維護人性完整的堅決意志。

人類部隊關係表


農民
Peasant
市政廳
Town Hall
步兵
Footman
軍營
Barracks
精靈弓箭手
Elven Archer
軍營
Barracks
鋸木廠
Lumber Mill
精靈遊騎兵
Elven Ranger
軍營
Barracks
鋸木廠
Lumber Mill
在要塞Keep
中昇級
弩砲
Ballista
軍營
Barracks
鋸木廠
Lumber Mill
鐵匠鋪
Blasksmith
騎士
Knight
軍營
Barracks
鐵匠鋪
Blasksmith
馬廄
Stables
遊俠
Paladin
軍營
Barracks
鐵匠鋪
Blasksmith
馬廄
Stables
在教堂
Church 昇級
矮人破壞部隊
Dwarven Demolition
侏儒發明所
Gnomish Inventor
法師
Mage
法師塔
Mage Tower
飛行機器
Flying Machine
侏儒發明所
Gnomish Inventor
鋸木廠
Lumber Mill
葛里芬騎士
Gryphon Rider
葛里芬飼養場
Gryphon Aviary
油船
Oil Tanker
船塢
Shipyard
驅逐艦
Destroyer
船塢
Shipyard
運輸船
Transport
船塢
Shipyard
鑄造廠
Foundry
戰艦
Battleship
船塢
Shipyard
鑄造廠
Foundry
潛艦
Submarine
船塢
Shipyard
侏儒發明所
Gnomish Inventor

人類建築關係表


必須有
軍營
市政廳
Town Hall
昇級為要塞Keep
要塞
Keep
必須有
鋸木廠
鐵匠鋪
馬廄
昇級為城堡Castle
城堡
Castle
軍營
Barracks
馬廄
Stables
教堂
Church
農舍
Farm
發明所
Inventor
葛里芬飼養場
Gryphon Aviary
鐵匠鋪
Blacksmith
法師塔
mage Tower
火砲高塔
Cannon Tower
偵察高塔
Scout Tower
守衛高塔
Guard Tower
鋸木廠
Lumber Mill
船塢
Shipyard
城牆
Wall
煉油廠
Oil Refinery
鑄造廠
Foundry



半獸人崛起之歷史

幽靈議會的崛起

就像一陣混亂與毀滅的元素力量，我們席捲德拉尼（Draenei）大地，摧毀我們所見的一切事物。沒有任何一個生命受到憐憫。沒有建築物仍然屹立不搖。他們存在的惟一痕跡，就是他們開墾已經將近五千年、如今吸滿了鮮血的土地，以及吞噬他們幼兒的屍體的熊熊烈火所發出來的惡臭而濃冽的氣味。德拉尼人是一個軟弱的民族－幾乎不值得我們去掃盪。但是，在最後結束之時，即使是這些簡單的勝利也可以讓這些次等民族歸回他們該去的地方....

我的民族總是這個樣子。群衆那種野蠻、殘酷的傾向很容易就被那些握有實際權力的人所操控。權力是驅動半獸人這個巨大的毀滅機器的真實力量。那些想像自己擁有這種權力的人集結在他們那暴力的部落旗幟四週。但是若沒有一個共同的敵人，即使是半獸人各部落的酋長也會盲目地開始彼此攻擊。凌駕在這些愚人之上那種對毀滅的愛好之心，驅動著半獸人的生活；力量，也只有力量，受到至高無上的尊崇。

我是古丹（Gul'dan）－最偉大的巫師，也是幽靈議會七大階層的創始人。沒有人比我更了解絶對權力所發出來的黑暗誘惑力。

在我年輕的時候，我跟著自己部落中的巫師學習半獸人的魔法。我與「螺旋地底」那冷酷、負極能量溝通的天賦，使我在所有的巫師之中脫穎而出，而且我知道，當我的力量變得更強大的時候，甚至連我的老師中最偉大的一位－奈索（Ner'zhul）都開始嫉妒我。

我的抱負遠超過我的同學與老師，因為我知道他們的發展受到他們致力開發半獸人民族利益的想法所限制。我一點也不在乎半獸人或它那微不足道的政治事務。我一點也不在乎這個已經落入我們統治之下的土地。我只在乎洞察「大黑暗力」那螺旋神秘的機會。我已經開始秘密探索那種遠超過我那些所謂的老師所能理解的能量。就是在這個時候，我發現一個擁有無比能力的生物－也就是邪魔奇杰登（Daemon Kil'jaeden）。我很害怕他那毫無憐憫的憤怒。看到他那可畏的能力，幾乎要令我銷化。在他帶給我的那些飛逝、火熱的夢魘中，我接觸到隱藏在大黑暗力背後的本質。在我裡面有一種難以理解的貪婪在成形－一種想要運用超自然風暴的憤怒，以及能夠毫髮無傷地矗立在熊熊的太陽面前的那種渴望。

在奇杰登的監護之下，我了解我的知識是多麼有限。不為人知的古代惡魔種族的歷史，以及原始的魔法境界在我的面前展開。我了解還有無數的世界存在宇宙之中，散佈在天空的黑暗帳幕之後－我可以帶領半獸人前往那些世界，這是只有我的能力才辦得到的事。雖然我在德拉尼那黑暗、血紅的世界中仍然與我的人民住在一起，但是我很快就學會，當我被充斥於世界上的混亂逼得快發瘋的時候，如何將自己投射到螺旋地底的深處。雖然這似乎代表我的死亡，但是我不由自主地繼續旅程，直到我終於掙脫肉體的綑綁之時，我了解信仰的真義。那是我第一次與死者交談....

祭拜祖先存在於半獸人宗教中已經有很長一段時間。雖然幾乎所有的半獸人都相信，我們已去世的長者會從某種迷失的混亂領域深處照看並指引我們，我卻認為這種信念是禮儀的產物，而非事實。在螺旋地底中，我發現死者的靈魂確實存在，飄浮在世界之間的星狀氣流之中。我明白他們不斷地對各部落進行永無止境、寂靜無聲的監視，期盼能找到一些方法，脫離他們那無生命的折磨。那時我知道對那些能隨己意控制這些死者靈魂的人來說，它們將成為一個有用的工具。

許多年過去了。我在奇杰登（Kil'jaeden）那裡接受的訓練，使我成為部落中數代以來所見最為強大的巫師。我在半獸人中的地位就像一位受尊敬的領袖，但是一如往常，各部落之間的關係非常緊張。德拉尼的毀滅沒有留下任何東西，可以餵養戰爭這個大怪獸。在多年的暴力與戰爭之後，我們終於征服了整個世界。沒有剩餘的敵人供我們擊殺，沒有新的土地供我們征服，各部族落入極為混亂的狀態中。部落間的小型衝突導致公開的戰爭以及大量的流血事件。那些試圖取得大君主地位的酋長很快就發現自己被貪婪的無情族人所狙殺。我知道，取得我長久以來不屑一顧的權力罩蓋的時刻已經來臨了。

我迅速將少數表現出一點點情感，並且希望能脫離部落間瑣碎爭端的巫師集合在一起。我將死者的知識傳授給這些巫師，帶領他們進行神秘儀式，並與螺旋地底的靈魂溝通。那些無法引導這種力量的人就被毀滅了。在一段時間之後，我們的組織成員與那些我們學會使用其能量的黑暗靈魂間達成一項契約。我將運用我在巫師之間的地位來發展其他人的思想，而他們可以在神秘面紗的隱藏之下，免於嗜血群衆的無常。幽靈議會於焉產生。

在短短的幾個月内，幽靈議會操控了半獸人中所有的重要政治事務。在半獸人當中發生的事沒有我們不知道的，而且有許多事是在我們的設計之下發生的－運用之巧妙，連部落的酋長都忘了我們的操縱手法。在不到半年的時間内，我們已經幾乎完全控制了半獸人的内部事務。但是，在我們一切秘密計謀的背後，籠罩著奇杰登惡魔（Daemon Kil'jaeden）靜默而危險的陰影。



巫師古丹

為了更進一步追求我們的魔法資源，我開啓了一個新的魔法訓練學校，也就是巫術會（Necromancy）。我們開始訓練年輕的巫師學習生死的奧秘。同樣地，在奇杰登惡魔的監護之下，這些巫師鑽研黑暗的學問，最後獲得足夠的力量去驅動及控制新近亡者的屍體。每一次的勝利－每一次的成功，都留給我一種無法滿足的虛空。後來我了解，幽靈議會只能有限度地滿足我的目標，因此如果我想要成為我族命運的真正先驅，我需要更大的力量。

力量的控制－米狄夫與黑手

半獸人中的事務都很美好。雖然幽靈議會用離開這個瀕臨死亡的世界的承諾來安撫鬥爭不斷的部落，我知道若我不能找到新的土地供半獸人征服的話，這個新的組織會和與德拉尼的戰爭一樣，只能提供短暫的和平時期。我對這件事的計劃在某天深夜裡被打斷了，當時我被來自巫師之塔發出的尖叫聲所驚動。我到那裡去，發現許多學生就像被困在深深的巷道裡，他們臉孔扭曲成痛苦的面具。在我詳細地詢問之後，這些巫師只能告訴我他們在夢境中感受到一股無法解釋的存在。我回到自己的要塞中，深深地被一件事實困惑著：不管與那些巫師接觸的是什麼東西，為什麼它沒有嚐試與我接觸?


惡魔奇杰登

我向奇杰登詢問這個存在體。他也被這股力量接觸到－一股超越他曾經體驗過的任何力量。不論是由於這股可怕的力量能使這個巨大的惡魔真的感到害怕所造成的意象，還是由於我自己的恐懼，總之我逃走了－漫無目標地在似乎永無止境的螺旋地底中移動。

就在我瘋狂地逃避之時，那個存在體終於與我接觸。它放出無可言喻的力量，但是它並沒有奇杰登表現出來的那種毫無情感的控制力。我的知覺似乎控制了吞噬我的那股恐懼，我的意志開始思考及計算。我知道如果我可以猜測這股力量的願望，不論有多強大，我都可以利用它促進我自己的目的。這個存在體稱自己是米狄夫（Medivh），一個來自某個遙遠世界的法師。我們並非以語言來溝通，而是以小心的意志連結來溝通。他的意志似乎是無限的，但是他的思想移動得非常迅速，以致於要從他那裡了解任何東西都相當的困難。在整個過程中，我知道他一直在查探我－對半獸人及我們的魔法了解得越來越多。我從他那裡學得的東西永遠也無法像他從我這裡了解的東西一樣多，而我很快就中止與他的接觸。

我向奇杰登尋求建議，但是他拒絕回答我的召喚。我多少意會到他遺棄了他的學生，因為他害怕這個米狄夫。我發現自己再次懷疑自己的技能。我能夠跟一個可以令我的老師感到害怕的生物接觸嗎？我繼續在螺旋地底裡遊盪了幾個星期，幾乎忘了讓我對自己感到懷疑的干擾。然後有一天晚上，米狄夫出現在我的夢裡....

「你怕我，因為你不了解我。來看我的世界，了解你的恐懼。然後就不必再害怕了。」

我完全無力抗拒接下來發生的事：

...不毛的荒地...

...黑暗的沼澤，充滿了生命...

....無盡的原野，滿是翠綠的草地...

...雄偉樹木構成的森林...

...充滿了豐盛穀物的農地...

...驕傲、強壯人民居住的村落....

映象來到，很快地閃過去，令人來不及理解。然後....某種東西。一幅飛逝的圖畫，在我的心靈裡留下一陣很渴望的悸動....

....埋藏在海洋深處；黑暗而廢棄，但是仍然在呼吸....

....仍然隨著地球本身的生命血液而脈動....

....一個古老的力量....

....古老而可怕....

我醒了。我用我的知覺，知道那個夢是真的。米狄夫將他的世界的奇景顯示給我看，知道半獸人在佔領他的世界之前，永遠也無法獲得滿足....

我與幽靈議會的會員開會，討論我們見到的這個異象。雖然關於這個米狄夫的真實意圖有許多的辯論，我告訴幽靈議會很快就會有辦法離開我們的世界。我會要求米狄夫協助，找出進入他的世界的方法，然後我們可以征服他的種族，正如我們從前對付那些抗拒我們的人一樣。雖然他對許多巫師顯現這個新奇而富庶的世界的影像，我們同意將這個來路不明訊息保密。那些未加入幽靈議會、卻看到相同異象的巫師全數遭殺害；因為如果這個秘密在我們作好準備之前就公佈出來，半獸人本身會發生分裂。過了數星期，米狄夫沒有傳來隻字片語。我試圖接觸他，毫無結果。就好像他已經把自己存在的所有線索都從螺旋空間中抹去了似的。議會中的部份會員放棄希望，認為他不會再回來。

然後裂縫就出現了...

我們花了相當可觀的時間，才把那道裂縫擴大到可以將一名半獸人經由裂縫傳送過去的大小。從另一側回來的第一批探子似乎完全被他們所見到的景象搞得發瘋了。這些初期的失敗並未使我們打消念頭，而且後續的冒險証實，在這道裂縫後的世界似乎與我們的異象中描述的情景很類似。在半獸人的巫師部落與幽靈議會的合作之下，我們得以將這道神秘的裂縫擴大，創造出一個傳送門，用來將大量的半獸人遷移到這個未知的世界。一個小型的前哨站迅速地建立在裂縫的另一端，半獸人哨兵奉派出發探勘周遭的區域。

幽靈議會的使者回報說，這個世界的居民稱為人類，他們的國家稱為亞茲羅斯（Azeroth）。我們發現這些人類是個軟弱的種族，耕種他們的田地，和平地住在城間。我怕他們所能提供的挑戰還遠不及德拉尼，無法滿足半獸人的戰爭機器長久以來的飢渴。各部落的酋長很快就被他們對血腥與戰爭的渴望所驅使，同意該是離開這個瀕死的世界、奪取亞茲羅斯領土的時候了。

雖然幽靈議會繼續密切監視半獸人的行為，大部份人仍將部落酋長視為其領袖。有兩位酋長崛起，受到各部落一致的尊敬與懼怕－卡格爾（Cho'gall），黎明之槌部落（Twilight's Hammer Clan）的酋長，以及流血空穴部落（Bleeding Hollow Clan）的死眼基爾羅格（Kilrogg Deadeye）。半獸人期盼這些強大的領袖能帶領半獸人贏得對人類的戰爭。因此，當半獸人逐漸地經由裂縫進入亞茲羅斯之時，卡格爾和基爾羅德開始計劃對人類位於暴雨城（Stormwind）的要塞進行攻擊。

對暴雨城的攻擊是一項悲劇。我們的部隊以為會遇上軟弱無力的抵抗，因此直接朝著敵人的要塞前進。令人驚訝的是，人類士兵與我們的部隊勢均力敵。然後他們派出騎著強壯野獸的戰士

來殘殺我們的部隊。人類迫使我方部隊撤退到前哨站及傳送點附近的沼澤地區，我們惟有藉著召喚遮蔽視線的濃霧，才讓我們得以逃脫。這次具決定性而且令人蒙羞的失敗使半獸人陷入混亂之中。卡格爾和基爾羅德相互指責對方不適任，要為這次的失敗負責，半獸人很快就分成派系各自支持一位酋長。幽靈議會急欲尋找方法解決接下來不可避免的暴力事件，但是半獸人反覆的天性根本就難以運用理智或智慧。我明白半獸人需要一個可以統一各部落於其控制之下的強勢領袖－而且這個領袖必須在我們的掌握之中。這是我第一次聽到「毀滅者黑手」這個人....

黑手是黑岩部落的酋長，也是西斯哥部隊的一名突襲兵，在半獸人中受到相當高的尊崇。更重要的是，他非常貪婪，這樣就可以輕易使他墮落。在幽靈議會的協助之下，我讓這個熱誠的黑手先生坐上大酋長的寶座。黑手是一個粗野的獨裁者，在他的戰士之間贏得敬畏與恐懼。雖然半獸人處於黑手的統治之下，其他的酋長也默許他的統治權，但是真正利用黑函以及賄賂黑手來進行統治的人，是我。

在黑手坐上大酋長的位置之後，半獸人恢復了秩序。米狄夫的異象再度來拜訪我，看起來他更能控制自己的能力了，但是比較無法控制他的意志。他請求半獸人摧毀亞茲羅斯王國，但是要讓他成為亞茲羅斯人民的統治者，但是他提供的是各式各樣的寶物，對我來說都是不值錢的東西。我向他保証，他的世界必然是我們的囊中之物，他手中沒有任何籌碼可以說服半獸人答應他的要求。當他繼續向我顯示一個上面刻著惡魔之王撒格拉斯（Sargeras）名號的古老墳墓之時，他的面孔露出邪惡的冷笑。撒格拉斯之墓！指導我的老師奇杰登的惡魔之王就葬身在這個可憐的小世界裡！命運已經選擇讓我的雙肩獨自擔當這個重任，因為奇杰登告訴過我，這個失落已久的墳墓中包含有絕對的能力－足以讓任何能夠控制它的人成為活生生的神祇。米迪夫發誓，只要我能夠利用半獸人去摧毀他的敵人，他就告訴我這個墳墓的位置....

因此，半獸人向亞茲羅斯王國宣戰。

第一戰爭

我們從人類的手中攻佔了亞茲羅斯的土地，並將我們所看到的一切東西夷為平地。我的私人刺客蓋羅那殺死了亞茲羅斯的領袖里昂國王，並將他的心帶回來給我。雖然半獸人主宰了亞茲羅斯，以及保衛它的那些可憐蟲，我自己的計劃卻受到嚴重的阻撓。

有一小群人類戰士突擊米狄夫的高塔，並與那個瘋狂的法師開始面對面的戰鬥。當米狄夫的身體被亞茲羅斯戰士的劍刺穿時，他開始發射心靈感應波，穿越星體界，就連我強大的防禦力量都受到震動。我試圖進入他的意志中，直接從他那裡偷得墳墓的地點，但是在我找到地點之前，米狄夫就被亞茲羅斯人殺死了。由於他死的時候我正待在他的意志裡，我受到強大的精神力反擊，落入精神分裂的狀態中。


奧格林·毀滅巨槌展示黑手的頭顱

我像死屍一般躺著有數週之久，由我忠實的巫師們守護著。當我終於起身時，我知道半獸人間均勢力量的改變。黑手已經被

殺害了。沒有我的魔法及建議來指引他，黑手成為一次突襲的犧牲者－這次突襲是由他手下最強壯、也是他最信任的將軍－奧格林·毀滅巨槌（Orgrim Doomhammer）策劃。奧格林很快就在半獸人之中鞏固他的權力，他提出偽造的証據，支持他所謂黑手不適任大酋長地位的指控，而使暗殺黑手的行動合法化。

看起來命運之手對我作了嚴酷的一擊。奧格林開始發掘半獸人的內部工作，所有事情查得一清二楚。最後，他的間諜逮捕了我的僕人蓋羅那，在強烈、痛苦的折磨之下，強迫她洩露幽靈議會的存在及位置。她比我想像的還要脆弱。

毀滅巨槌懷疑幽靈議會會對他在半獸人當中的控制權造成威脅，因此他帶著他的狼騎士突擊我位於暴雨要塞附近的城堡。巫師們在毫無準備的狀況下遭受奧格林的攻擊，用他們的魔法盡可能地抵擋來襲的半獸人。由於沒有時間休息或補充他們的能量，巫師們仆倒在奧格林的憤怒之中。到最後，毀滅巨槌獲得勝利。任何生還的巫師都被貼上半獸人叛徒的標籤。公開的處決儀式更是有效地削弱了我的地位，而強化了他的地位....

我被帶到奧格林面前，詳細審問我與幽靈議會的關係。由於在米狄夫死亡時受到的反擊，以及在戰鬥之中耗損的能量過大，我發現我完全無法威脅或傷害大酋長。奧格林向我表明得很清楚，半獸人都落在他的控制之中，而且他不會像前任者那樣容易受支配。他眼中的閃光以及兩側的武器都顯示了他的意圖，但是我不會這麼就被打敗。雖然他似乎佔了上風，我提醒他，在所有的巫師都被處決之後，我是半獸人中唯一一個真正的巫師。奧格林被他的勝利沖昏了頭，認為我也許還有點用處，同意讓我繼續活下去－這是他的恩典。我默默地發誓，總有一天，他要帶著這些話語進到他的墳墓裡去。

雖然他對我的懷疑從來沒有完全消失過，我卻能成功地說服大酋長，讓他相信突擊兵準備與黑手的兒子聯合起來反抗他。雖然這個說法並非事實，奧格林已經對蘭得（Rend）和緬姆（Maim）起了疑心，因此解散了大批的狼騎士，把他們編入多支步兵部隊中。為了表現我對奧格林及半獸人的「忠誠」，我答應創造一群不死騎士，只會對他一個人表示完全的忠誠。雖然毀滅巨槌並不完全信任我，這個主意卻相當具吸引力，因此我獲准隱居，以創造這支新兵團。

僅管有我的巫妖相助，我仍然無法成功地製造出這支不死部隊。這些奴才能帶給我的只有失敗和衰弱，直到後來我發現雖然他們的心靈很願意，他們的肉體卻相當地軟弱。我將他們召喚到一個由鐵木及黑根莖製成的巨大祭壇，在黑色儀式進行到最高潮的時候，我取走了他們每一個人的生命。在他們被處決的血腥刺激中，這些巫妖終於可以支持我創造完美的不死僕人。

利用我在半獸人中仍然掌握著的少數資源，我許得許多已死亞茲羅斯騎士的死屍。在這些扭曲而腐敗的形體中，我注入幽靈議會會員的本質，他們很願意回到生物界中，再度用恐懼及混亂來進行復仇。我為每一個黑暗騎士準備了一柄鑲有珠寶的短棒，他們可以利用這個工具，更準確地使用他們那不屬此世的力量。在這些珠寶中灌注了剛被殺害的巫妖們所具備的原始魔法。這就是死亡騎士的誕生。



古丹「臣服」在毀滅巨槌的腳前

奧格林·毀滅巨槌很滿意這些死亡騎士。雖然幽靈議會會員的成員仍然忠於我，他們假裝服從大酋長的命令。奧格林很滿意我實現承諾的情形，允許我進行自己的事務。

我會很有耐心，等待我的時間，假裝是忠心的僕人，直到讓這個傲慢粗魯的暴發戶了解我們之中到底誰比較大的時間來臨。我要發掘撒格拉斯之墓的計劃仍然沒有改變。我已經組織了暴風掠劫者（Stormreaver）部落，等到反擊奧格林、審判他對付我的那些罪行的時刻來臨，他們會成為我的支持者。

那一天漸漸逼近了－毀滅巨槌無法得知在他面前有何等的恐怖在等待他。

因為我是古丹・・・

我是黑暗的化身。

我不會被打敗。



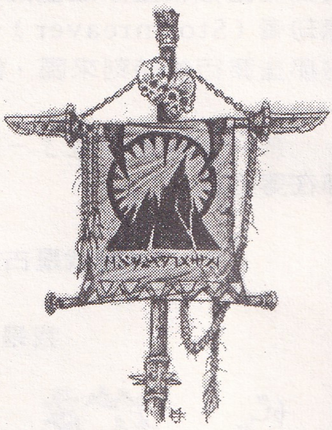
半獸人各族

◆黑岩部落（Blackrock Clan）

酋長：奧格林・毀滅巨槌（Orgrim Doomhammer）

部落顏色：紅色

背景：雖然多年的戰爭已經減少了他們的數量，黑岩部落仍然是半獸人中最強大的一族。在毀滅者黑手（Blackhand the Destroyer）多年的統治之下，黑岩部落在權力界迅速崛起，也是在第一戰爭中多次對人類作戰的勝利的主力部隊。奧格林・毀滅巨槌（Orgrim Doomhammer）－也被稱為背刺者－暗殺了這個粗魯卻粗心的黑手，並自行登位成為部落的酋長，以及半獸人的大酋長。黑岩部落仍然認定，戰爭的目的是要威嚇半獸人中的小型部落聽從奧格林的領導。黑岩部落的部隊對毀滅巨槌有著幾近瘋狂的忠誠，會用他們的生命來服侍他。



領地：亞茲羅斯，黑岩峰（Blackrock Spire, Azeroth）

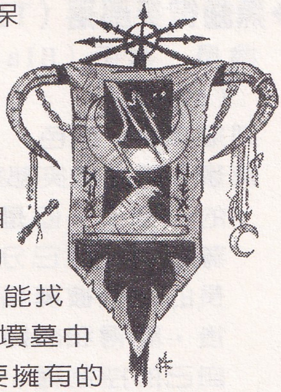
◆暴風掠劫者部落（Stromreaver）

酋長：巫師古丹（Gul'dan the Warlock）

部落顏色：藍色

背景：暴風掠劫者是一個人數少卻力量龐大的部落，自從來到亞茲羅斯之後，它的淵源即與半獸人的歷史密切結合。

身為最後一名巫師，巫師古丹仍然保有這個部落的絕對統治權。過去古丹利用那個不聰明的傀儡黑手來統治半獸人，現在發現狡詐的毀滅巨槌既不信任他，也不喜歡他。這個情勢迫使古丹組織暴風掠劫者，以保護自己不致受到奧格林對付他的任何行動的影響。在部落的支持下，古丹企望能找出惡魔之王撒格拉斯之墓。據說這個墳墓中藏有無法想像的力量－這是古丹想要擁有的力量。



領地：亞茲羅斯，暴雨城（Stormwind, Azeroth）以及亞茲羅斯，巴羅（Balor,Azeroth）

◆黎明之槌部落（Twilight's Hammer Clan）

酋長：巨魔法師卡格爾（Cho'Gall the Ogre-Mage）

部落顏色：藍紫色



背景：這一族人深信「半獸人是所有被破壞之土地的最後毀滅的預兆」這種想法。黎明之槌對於他們遇見的所有事物的毀滅感受到一種神聖無比的喜悅。黎明之槌由狡猾的巨魔法師卡格爾所領導，與古丹和暴風掠劫者部落有著牢不可破的關係。它對半獸人的忠誠度，還比不上它對破壞的神聖使命的信仰程度。

領地：亞茲羅斯，北祭壇（Northshire, Azeroth）

◆黑齒微笑部落（The Black Tooth Grin Clan）

酋長：黑手（Blackhand）的兒子蘭得（Rend）和緬姆（Maim）

部落顏色：黑色



背景：黑齒微笑部落原本是黑岩部落的一部份，但是在半獸人進入亞茲羅斯之前即已分裂。在他們父親大酋長的地位被奧格林·毀滅巨槌篡奪之後，蘭得和緬姆決定在半獸人中取得自己的控制權，而不直接反抗毀滅巨槌的權力。黑齒微笑部落最著名之處在於其中的一種習俗，每一個成員要擊落一顆牙齒來象徵對部落的忠誠。他們奉命保護並看守廣受敬畏的傳送門。如果蘭得和緬姆的時機來臨，有機會取回父親的地位並為他的死復仇，黑齒微笑部落的團結程度才會受到真正的考驗。

領地：亞茲羅斯，黑沼澤（The Black Morass, Azeroth）

◆流血空穴部落（Bleeding Hollow Clan）

酋長：死眼基爾羅格（Kilrogg Deadeye）

部落顏色：綠色



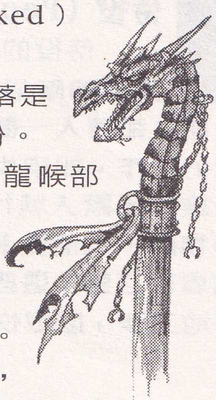
背景：在進入亞茲羅斯之前，流血空穴部落是半獸人中最大的部落之一。流血空穴部落由年長的基爾羅德所統治，他們就是長年的半獸人戰爭能獲得成功所必須的完全殘暴的具體表徵。由於他們在戰場上獨一無二的表現，他們獲得守護卡茲·摩丹（Khaz Modan）被佔領之處的精煉作業的榮譽使命。這些老練的戰士對黑岩部落很忠誠，將半獸人的需要置於任何事物之上。

領地：卡茲·摩丹的鍛鐵爐（Ironforge, Khaz Modan）

◆龍喉部落（Dragonmaw Clan）

酋長：祖魯希德（Zuluhed the Whacked）

部落顏色：白色



背景：由巫醫祖魯希德所領導，龍喉部落是半獸人中規模小而精英眾多的一部份。由於它的傳統可以追溯至巫師之前，龍喉部落很快就成為黑手在亞茲羅斯最強大的支持者之一。在黑手死亡以後，龍喉部落仍持守對黑手的忠誠，誓言服侍黑手的兩個兒子以及黑齒微笑部落。利用古代巫醫流傳下來的儀式及魔法，龍喉部落負責捕捉龍后亞歷絲卓撒（Dragon Queen Alexstraza），以及半獸人馴服亞茲羅斯之龍的工作。

領地：卡茲·摩丹的憂禦貝托（Grim Batol,Khaz Modan）

◆燃燒之刃（Burning Blade）

酋長：無

部落顏色：橘色



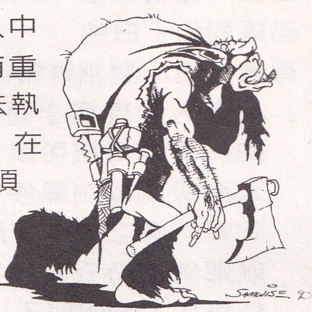
背景：燃燒之刃並不像一個部落，反而像是大自然中的一種元素力量，既混亂又無法預測。燃燒之刃是發狂的半獸人的兄弟，他們的惟一目標是摧毀及消滅，完全不顧自身的安危。這個沒有領袖的人群由食人巨魔負責監視－在緊急的時候會釋放出來協助半獸人。燃燒之刃對任何人都沒有忠誠度可言，會攻擊任何他們視為威脅的人－即使是半獸人也不例外。

領地：流浪

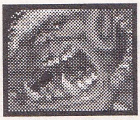
半獸人地面部隊



侍役（Peon）



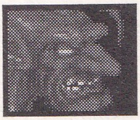
侍役的意思就表示半獸人中最低的階級。這些犬類在所有重要的技能上都差人一截，他們被貶低派去執行低賤的工作，如砍伐木材及開採黃金。在建築及維護半獸人執行大量業務時所必須的建築物時，也需要利用他們的勞力。在受盡虐待之餘，這些半獸人侍役吃力不討好地工作，以取悅他們的監視者。



步兵(Grunt)



那些在戰爭藝術方面表現傑出的半獸人，就可以接受訓練成為步兵，正是半獸人毫無憐憫之靈魂的具體表現。配備著強大的巨斧及歷經戰役洗禮的護甲，他們準備力戰至死。步兵全心獻給半獸人及其部落，他們渴望戰鬥－他們別無所求，求的只是能夠投入屠殺的戰場中，在死去的敵人死屍圍繞中享受一個充滿血腥的死亡。

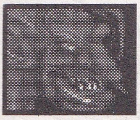


洞穴巨人投斧手（Troll Axethrower）

長久以來，羅帝倫的洞穴巨人即在人類、矮人及精靈的手下遭受不斷減損的命運。半獸人部落的出現讓他們有機會與同宗聯合，可以向為數衆多的敵人進行復仇。洞穴巨人的動作比粗蠻的半獸人靈活，他們使用飛斧以及「且攻且

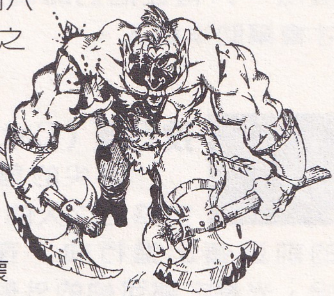
退」的戰略來攻擊他們的敵人。這種速度與遠距離的結合，加上擊退來自空中攻擊的能力，使他們成為半獸人中可貴的額外兵力。

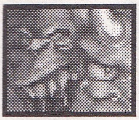




洞穴巨人狂暴戰士（Troll Berserker）

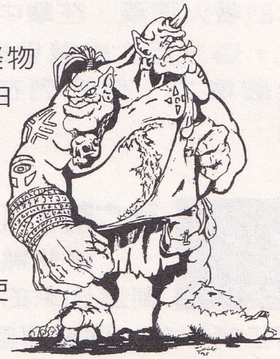
狂暴戰士是一種嗜血的洞穴巨人，致力於完全消滅其恨之入骨的敵人－精靈。由於受到小妖精（Goblin）各種奇怪的化學物品及藥劑的實驗所影響，狂暴戰士有許多奇怪的能力，使他們成為熱戰中無法阻止的強敵。狂暴戰士比大部份的洞穴巨人強壯而有力，使他們成為死亡與破壞的旋風。

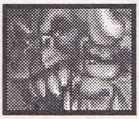




食人巨魔（Ogre）

食人巨魔是半獸人的雙頭怪物盟友，是在「第一戰爭」之後由巫師古丹自傳送門帶領過來作為援軍之用，期盼能止息半獸人之間的不必要紛爭。由於兩顆頭之間會不斷地爭吵，食人巨魔的智慧甚至連最低級的侍役都不如。但是他們那驚人的力量及超自然的強壯使他們成為半獸人中最勇猛的戰士。

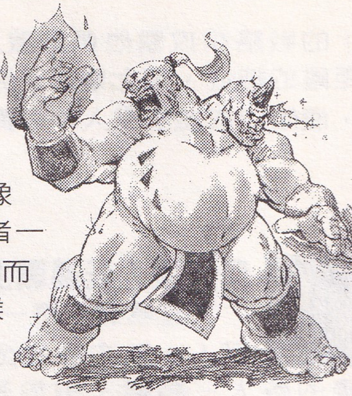


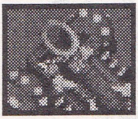


巨魔法師（Ogre-Mage）

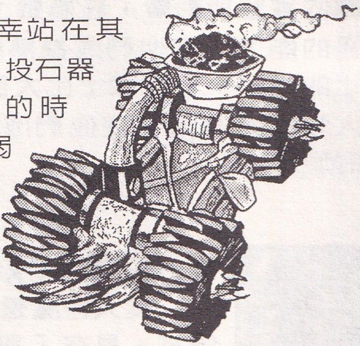
巨魔法師原本是一小群極為忠誠的食人巨魔，由古丹轉變為詭詐而邪惡的巫師。藉由扭曲席爾．達羅

符石的精靈魔法，古丹得以將死亡已久的巫師的魔法力量灌注在這些毫不起疑的主體身上。以前是體積龐大的笨漢，這些變形後的巨魔法師可以使用他們的死亡魔法，就像其近親擊殺任何笨得阻擋他們去路者一樣簡單。巨魔法師也變得非常狡猾而陰險－只有在他們認為適當的時候才會幫助半獸人。

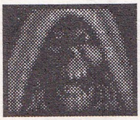




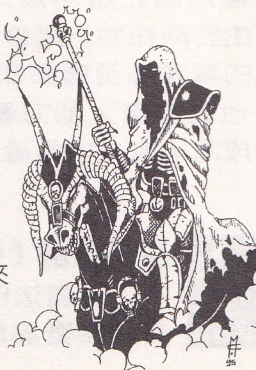
投石器（Catapult）



磨尖的角、沾滿了不幸站在其道路上之人的血，為半獸人投石器的前進奏出進行曲。在戰場上出現的時候，光是它那可怕的外形就足以使軟弱的人類部隊在極度的恐慌中四下逃竄。這些笨重的有輪機器可以發射致命的著火彈藥，在擊中目標時會炸開來。這些巨大的戰爭機器所帶來的完全破壞力，使它們在全地都受到敬畏。

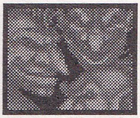


死亡騎士（Death Knight）



這些黑暗的士兵是由古丹創造出來的，用來取代被殺害的巫師部落。這些可厭之物是由在「第一戰爭」死於戰場上的亞茲羅斯騎士的屍體所組合起來，然後再被注入幽靈議會的靈魂。接下來又以收集自被殺害的巫妖而來的魔法能量使之更具力量。死亡騎士揮

舞一柄具備巫術及元素法術的兵器，使半獸人的敵人遭遇死亡的命運。

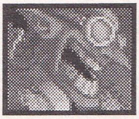


小妖精工兵（Goblin Sapper）

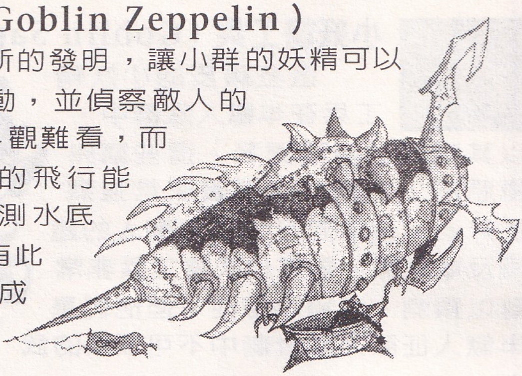
這些頑皮的小妖精工兵在半獸人族群中，以其嗜好破壞而聞名。這些窮兇極惡的小妖精必定帶著非常強烈的炸藥，使他們可以夷平敵人的建築及軍火庫。雖然小妖精工兵非常難以預測，也極不服從，但他們是半獸人征服大地計劃中不可或缺的武力。



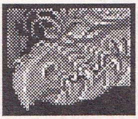
半獸人空中部隊



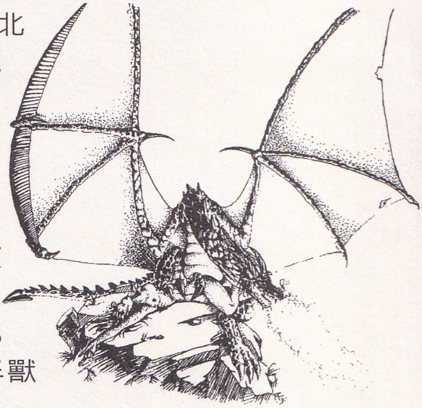
小妖精飛船（Goblin Zeppelin）



飛船是創新的發明，讓小群的妖精可以在市郊上空移動，並偵察敵人的位置。飛船體積龐大，外觀難看，而且沒有武裝。但是他們的飛行能力、廣大的視線、以及偵測水底部隊（所有飛行部隊都有此種能力）的能力，使他們成為半獸人間諜網路中很重要的一部份。



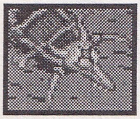
飛龍（Dragon）



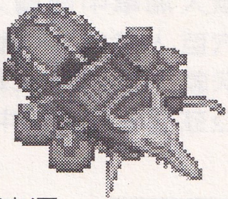
飛龍是亞茲羅斯北地的原生動物。飛龍天性好隱居，數世紀以來，與其地面上的鄰居很少接觸。黑齒微笑部落的酋長蘭德和緬姆主導由龍喉部落進行的龍后亞歷絲卓撒捕捉行動。在其女王被俘的情況下，這些正義的生物被迫為半獸人作戰－被龍喉部落撫養長大的後代被用來殘殺半獸人的敵人。

結合其難以置信的破壞力及敏銳的智慧，飛龍是半獸人中最強大的武力。從這些古老巨蛇的口中噴出的火焰可以夷平無數的敵方部隊，而牠們那強大的雙翼可以讓牠們毫不倦怠地在天空翱翔。

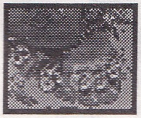
半獸人海上部隊



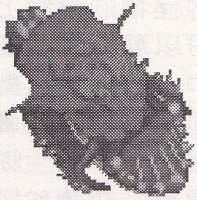
油船（Oil Tanker）



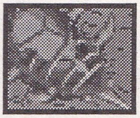
半獸人油船的結構很原始，因為它的目的是用來載運貨物－而非武器或部隊。油船只不過是一堆木材、骨頭及存貨空間的結合，由一群技能略高於侍役的半獸人操控。除了能夠駕駛船隻之外，油船船員的工作與侍役相當－建造石油鑽勘台，並將石油運回，讓石油接受處理，並依監督者的決定加以運用。



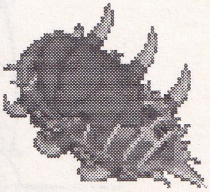
洞穴巨人驅逐艦（Troll Destroyer）



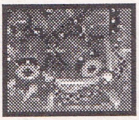
洞穴巨人驅逐艦是行動快速、外表醜陋的長形船隻，設計目的是用來切斷敵方艦隊，並對敵方船隻及飛行支援進行破壞。野蠻的洞穴巨人船員熱切地期盼能與聯盟戰艦開戰，飢渴地等待任何與精靈驅逐艦迎面交鋒的機會。



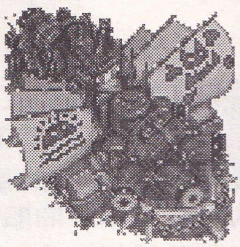
運輸船（Transport）



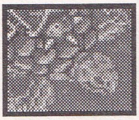
運輸船是大型的多骨船隻，負責載運半獸人部隊穿越大型水域。運輸船的速度很慢且笨拙，倚靠魔法裝甲來阻擋敵人的砲火。雖然半獸人會用驅逐艦及大戰船來保護運輸船，有些魯莽的船員會直接投入海戰之中，期盼能將部隊運到岸上去。



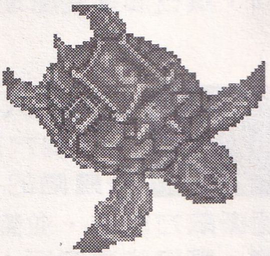
食人巨魔大戰船（Ogre Juggernaught）



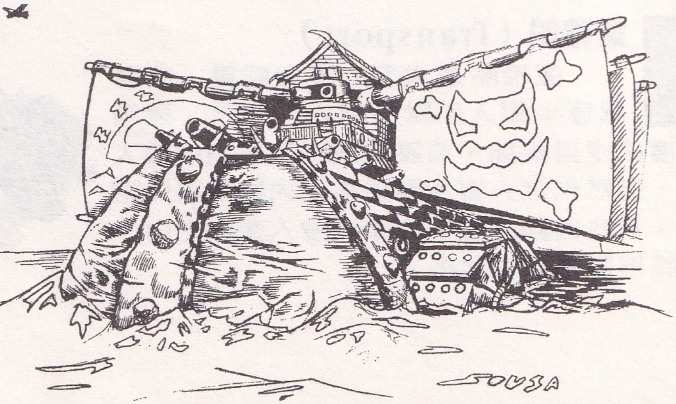
這些大戰船是半獸人的黑暗艦隊中最主要的武力。大戰船擁有強大的武裝及護盾，就像飄浮的要塞，構成半獸人海軍中最龐大的破壞力量。雖然不像洞穴巨人戰艦那樣快速，這些毀滅性的船艦很快就由於對聯盟毫不寬容的猛烈攻擊，而在亞茲羅斯的海域中引起驚懼之心。



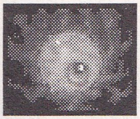
巨龜（Giant Turtle）



這些巨大的海龜是南海洋中的生物，被暴風劫掠者部落所捕。由於被強大的控制法術所制，這些巨大的怪物的背殼上被裝設了防水的帳幕，作為可以潛入水中的半獸人船隻。藉由潛伏在水中，巨龜可以對毫無戒心的敵艦進行觀測，並將對方的位置報告給半獸人艦隊。只有高塔、空中的生物及其它水中船隻才能發現它的存在。控制巨龜的勇敢妖精擅於發射內含高爆烈性液體的蒸氣驅動金屬罐，用來破壞敵人的船艦。

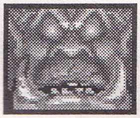


半獸人巫師法術



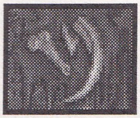
基爾羅格之眼（Eye of Kilrogg）

巨魔法師創造一個可以自由浮動的幽靈，外形就像脫離身體的眼球一樣，然後可以穿越空氣，觀察敵方部隊及營地的情形。它的名字來自於流血空穴部落的領袖，這顆隨時警戒的眼睛會將它所見的景象傳回給施法者，讓他了解它經過的土地及住在該處之生物。經過一段時間之後，眼睛會消失，但巨魔法師仍然保有見過之土地的知識。



嗜血術（Bloodlust）

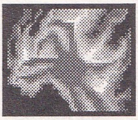
這個法術是用來將一股永遠無法滿足的對血的渴望注入一位戰士的身上，使他陷入一種兇暴、狂亂的憤怒之中。一個感受到這種嗜血需要的戰士所造成的傷害比正常的情形下要高。雖然這種法術並沒有永久的效果，但是它可以將原本已經嗜好流血的半獸人推到更殘暴的境界....



符石術（Runes）

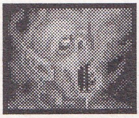
施展古老而強大的符石術之後，巨魔法師可以設置一個神秘的陷阱，傷害那些踩入其中的倒楣鬼。當這些符石爆炸之時，會對站在上面以及附近的生物造成巨大的傷害。那些小心謹慎的人在接近符石的時候，可以看到它的存在。構成這項魔法的混亂能量無法分辨敵人或友人，會把朋友像敵人一樣地殺害。牢記這個警告：即使是停留在這些符石附近都是危險的行為－因為當它們的法力時間耗盡時，它們也會爆炸，就像魔法被觸動一樣。

死亡騎士法術



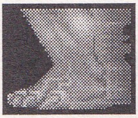
黑暗之手（Touch of Darkness）

藉由利用地府的黑暗本質包裹其短棒的方式，死亡騎士可以從攻擊的對手身上耗損重要的能量。他們能夠在短距離內發射此種能量的能力，使它成為一種頗具威脅性的攻擊。雖然這項法術的效果很令生物恨惡，「黑暗之手」只是這些討厭的騎士一種微不足道的法術而已。



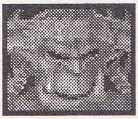
死亡螺旋（Death Coil）

「死亡螺旋」是「黑暗之手」一種別具威力的變種法術。死亡騎士透過自己的食屍鬼形體，溝通地底世界的靈魂力量，創造出一片黑暗能量，可以吸取任何接觸到它的生物的生命力量。隨後這些生命力量就被吸收了－藉此而補充被施用此法術之人的力量，不論是敵人還是朋友。死亡的冰冷擁抱也可以是有益處的－對那些明白如何控制它的人來說確是如此。



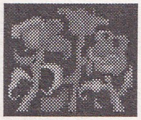
迅捷術（Haste）

藉由以法術加快身體產生生命能量的速度，施法者可以讓任何生物獲得極高的速度。受此法術影響的生物所採取的每一項行動，都會比平常的敵手快－在戰場上這種優勢非常明顯。經過一小段時間，迅捷術的效力就會消失。



邪惡護甲（Unholy Armor）

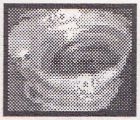
這個古老的巫妖法術將受術者的部份生命力量轉化成超自然的幽靈護甲。在有限的時間內，這付幽靈護甲會吸收任何針對其穿戴者所發動的攻擊所造成的傷害。當聯結護甲與主體間的魔法消失時，這種無敵的狀態也會消失。



陳腐術（Decay）

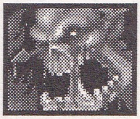
死亡騎士召喚出來的無光旋渦雲層可以使任何擋住其去路的東西腐朽並分解。陳腐術製造出來的蒸氣可以吞喫任何東西－肌肉、骨骼、木材，甚至是最堅硬的金屬。由於充滿了基本的物質，這些雲層會下降，而且迅速散開，只留下犧牲者的殘跡。





龍捲風（Whirlwind）

這種地底世界之風的集中力量，會以巨大的力量將任何被它掃中的物體拋擲出去。在這些猛烈的強風中，骨骼輕易就被拆散，大帆也會迅速破裂。這些強風的尖叫聲會使被困在龍捲風中的任何人都無法接受命令，使他們落入無助的景況，直到法術消失為止。

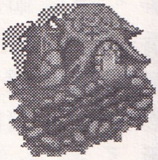


召喚死者（Raise Dead）

這個黑暗法術是在「第一戰爭」過後不久被摧毀的半獸人巫師所留下的最後遺物。半獸人可以驅動剛死亡的屍體，然後指揮這些怪物去攻擊他們的敵人。這個可怕的法術是死亡騎士的最主要力量，因為它能使半獸人獲得大量的不死部隊。

半獸人建築

豬舍（Pig Farm）



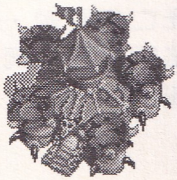
豬舍提供維持奴役勞工及戰場上的交戰隊伍所需之基本糧食。若是沒有充足的糧食供應，便無法徵得新部隊。半獸人的主要食物（以及其同宗的洞穴巨人及食人巨魔）是新鮮的肉。為了滿足這種對肉類的渴望，野豬被捕捉來飼養，以供作食物。在大部份地區有充足的肉類供應，對那些從事長期戰爭、飽受戰爭洗禮的部隊來說，它們已經成為營火邊的最愛（加上一杯混了鮮血的蜂蜜酒）。

大會所（Great Hall）



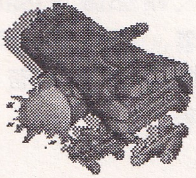
對大部份的半獸人聚落來說，這種建築可供作多種用途，像是作為聚集的地方以及指揮中心等等。低級的侍役不適於從事戰爭，他們便在此處受訓，以從事建造、維修及耕種等勞力工作。這裡也是收集重要的原料進行處理、然後再加以分配的地方。大會所一直有著狂熱的活動，因為勞動的侍役努力工作以換取其監督者的歡心。當聚落的財富累積更多，需要更強大的防禦時，大會所可以昇級成為要塞（Stronghold）。

軍營（Barracks）



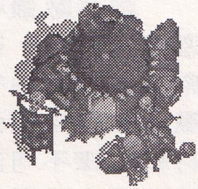
這是半獸人社區中最受尊敬的建築物，軍營中包括訓練從事戰鬥的半獸人、洞穴巨人及食人巨魔部隊所需的必要設施。從早到晚都可以聽到洞穴巨人投斧手的呼號聲以及金屬的撞擊聲－就像不斷地提醒半獸人好戰的精神一樣。

洞穴巨人鋸木廠（Troll Lumber Mill）



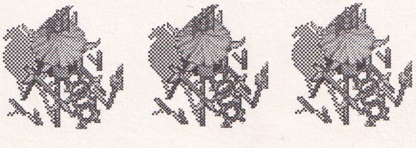
以一棵古老的鐵木樹樹皮刻製而成，洞穴巨人鋸木廠是半獸人的木材處理作業中很重要的一部份。洞穴巨人住在北方遠處的森林已經有數世紀之久，業已發出一種獨特的伐木方法。藉由利用一種高揮發性的化學溶劑來處理一片樹木的方式，洞穴巨人可以弄死大片的樹林。雖然這對地球和侍役來說都一樣地危險，但是這種建築可以使切割木材的過程變得更有效率。洞穴巨人已經很擅於製作一種特別的投擲斧。這種武器的製作及使用方法一直在不斷地進行改良，期盼能達到完美的境界。洞穴巨人狂暴戰士經常出沒於鐵木森林，喝下住在那裡的小妖煉金術士給他們的藥劑。這些藥劑可以讓他們將斧頭投擲得更遠，或是使他們的目光更加敏銳。據說如果飲下正確的藥劑，治療的速度也會加快。這種再生的過程是洞穴巨人狂暴戰士最特別、最令人難以置信的力量之一。

鐵匠鋪（Blacksmith）



住在鐵匠鋪並在其中工作的半獸人本身就是老練的戰士。他們了解堅硬金屬的價值，不斷地發展新技術及方法，以期改良他們的武器，或是更新護甲的品質。他們鑄造的金屬是製造投石器不可或缺的物資，他們的技術也有助於製造這些奇妙器械的工作，可以用來加強這些大機器的正確度及力量。在製造先進的建築物時，他們的專業知識也往往是必須的。

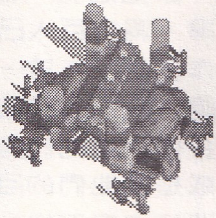
監視塔（Watch Tower）



高昇在樹木頂端之上，監視塔就像用動物骨骼及各種巨大的長牙所組成的原始小屋。這些薄

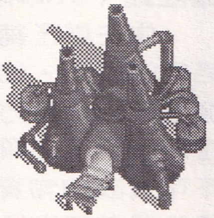
弱但是非常有用的監視站，很適於用來自上空偵察懦弱而狡詐的人類部隊，因而使它們成為半獸人聚落防禦力量中甚受重視的一環。這些陣地可以加以昇級，成為朝著任何接近的敵人發射致命彈藥的守衛塔，或是對海面及地面上的敵人發射致命炸藥的砲塔....

船塢（Shipyard）



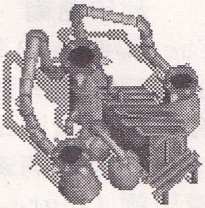
雖然只是石頭、石灰及廉價木材的隨意集合，半獸人船塢也許是戰爭中最重要的建築物。做為戰船、運輸船及油船的建造地點，船塢是分散於羅帝倫各地的部落之間一個重要的聯結。這些地點也擁有基本的處理設備，油船可以將石油運送至此。船塢是由動作緩慢，但是可以讓生產量及維護作業依時程進行的半獸人來負責。

鑄造廠（Foundry）



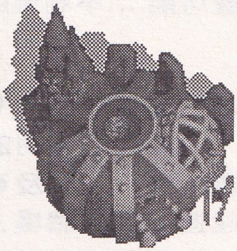
鑄造廠最著名的就是圍繞在建築週圍的三道高聳煙囪，在製造厚重的護甲鋼板及強力大砲的過程中佔有舉足輕重的地位－這些都是半獸人戰艦中最強大的艦種－大戰船－所使用的材料。深不可測的黑色，以及超自然的熱度，鑄造廠中充滿了一層辛辣的煙霧及煤灰－讓許多半獸人在參觀的時候感覺像是回到家了一樣。當鑄造廠的工人將鎔解的礦渣倒進鑄模中製造新的大砲、當他們將礦石模造成新的護甲、敲擊的聲音響遍海岸之時，熱氣從所有的開口釋放出來。

石油精鍊廠（Oil Refinery）



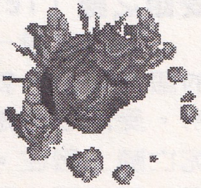
石油精鍊廠使用主建築兩側巨大而彎曲的管路將石油自油船中汲取出來，放入其處理槽中。石油精鍊廠建在海岸上，經常會受到水面船隻威脅。由於石油精鍊廠可以讓處理石油的效率加快，因此經常可以見到佈署戰船來保護這些建築物的景象。

要塞（Stronghold）



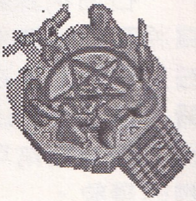
半獸人要塞那巨大而突出的尖端，不斷地提醒半獸人想起他們的力量與統治權。作為大型半獸人聚落的中心，要塞可以像大會所（Great Hall）一樣處理資源－而監督者可以從在他手下做事的可憐蟲工作上壓榨出更多的黃金。這些令人害怕的金屬及石製建築物在建築過程中使用的技術可以做為強大的屏障，大幅降低來襲部隊所造成的破壞。由於自詡其身為戰士的優越性，洞穴巨人狂暴戰士及食人巨魔只會聽從以建立要塞來証明自己能力的族長的命令。隨著需要及資源的要求，要塞可以再予以加強，成為堡壘（Fortress）。

食人巨魔山墩（Ogre Mound）



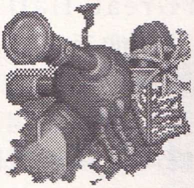
在軍營中接受過戰鬥的基本訓練之後，食人巨魔會集合在這個原始的石頭小屋中，加強他們的耐力、力量及速度。這些雙頭的巨人利用競賽的方式（揮舞及投擲巨大的岩石）來提高他們的巨力。這樣一來可以提高他們原已相當可怕的力量及復原力－而那些能夠躲開其弟兄投過來的巨石的人，發現自己的速度也加快了。即使是智力只有一半的侍役也不敢靠近這個地方，因為飛出來的石頭似乎會尋找不留意的訪客的頭顱。

暴風祭壇（Altar of Storms）



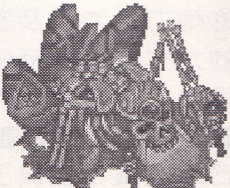
利用席爾．達羅的符石(The Runestone at Caer Darrow)刻製而成，暴風祭壇利用高聳其上的青銅雕像溝通黑暗而神秘的能量，將符石中深邃的精靈魔法逆轉過來。這些能量在半獸人巫師被毀滅巨槌消滅之時遺失了，現在被用來創造巨魔法師（Ogre-Magi）。巨魔法師就是在這裡浸潤新的法術及技能，以協助他們進行對抗聯盟的戰爭。其他的半獸人都會迴避祭壇，因為從它們那冰冷的表面放射出來的強大能量可能....不利健康。

小妖煉金術士（Goblin Alchemist）



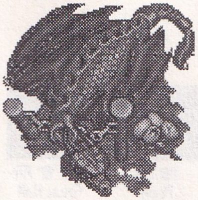
顛狂而聰明的妖精煉金術士是多變的化學物質、炸藥，以及奇怪的機械裝置的大師。小妖精建造出能在戰場上空飛翔的飛船，以及創造出防水的駕駛營帳供巨大的海龜使用，他們已經違抗了自然的定律。他們也創造出極具破壞性的炸藥，供其表親－妖精工兵（Goblin Sappers）使用。煉金術士特別喜歡這種很少人了解的智慧研究，但是半獸人只崇敬它們所帶來的混亂。

受詛之殿（Temple of the Damned）



受詛之殿－又稱為「格榮波拉」（Grombolar），以半獸人的語言來說，就是巨人之腸－是死者的神聖住所。受詛之殿是由古丹所建，供其褻瀆神明的死亡騎士居住。整座殿堂是由遍佈於半獸人家鄉中其它巨人種族的石化屍體所建成。受詛之殿的地底迷宮中設有發出惡臭的大廳，也就是死亡騎士居住，並在擄自地面戰場中的戰士身上研究其腐敗巫術的地方。

龍穴 (Dragon Roost)



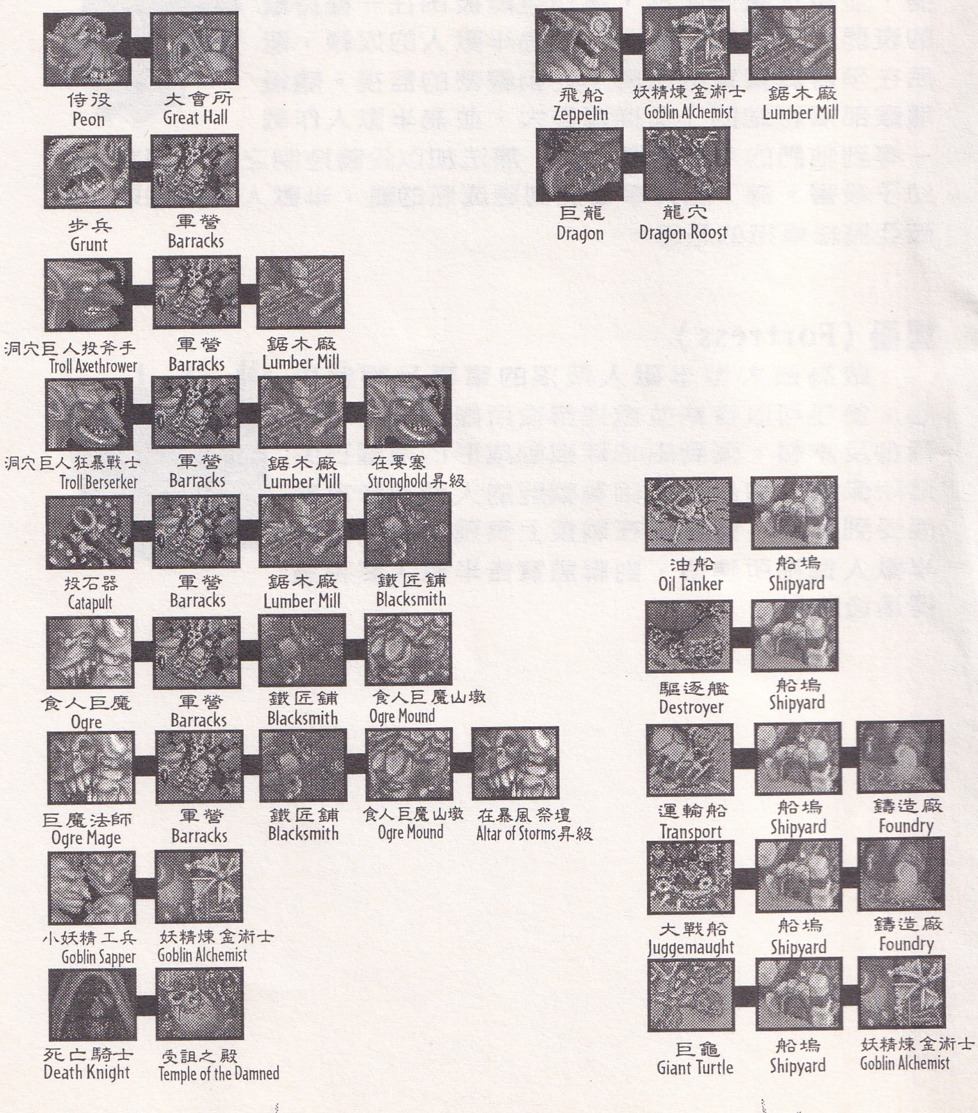
強而有力的金屬捆綁住亞茲羅斯境內最強大的生物－龍后亞歷絲卓撒。由於被龍喉部落所捕，並被其魔法所惑，這頭巨龍被困在一種持續的衰弱及痛苦的狀態中。身為半獸人的奴隸，龍后在孕育其寶貴的蛋時，受到嚴密的監視。隨後龍喉部落將她的子女撫養長大，並為半獸人作戰－等到牠們的力量變得太強，無法加以妥善控制之時，便將這些幼子殺害。為了能夠學習控制更成熟的龍，半獸人不斷地嚐試突破亞歷絲卓撒的意志。

堡壘 (Fortress)

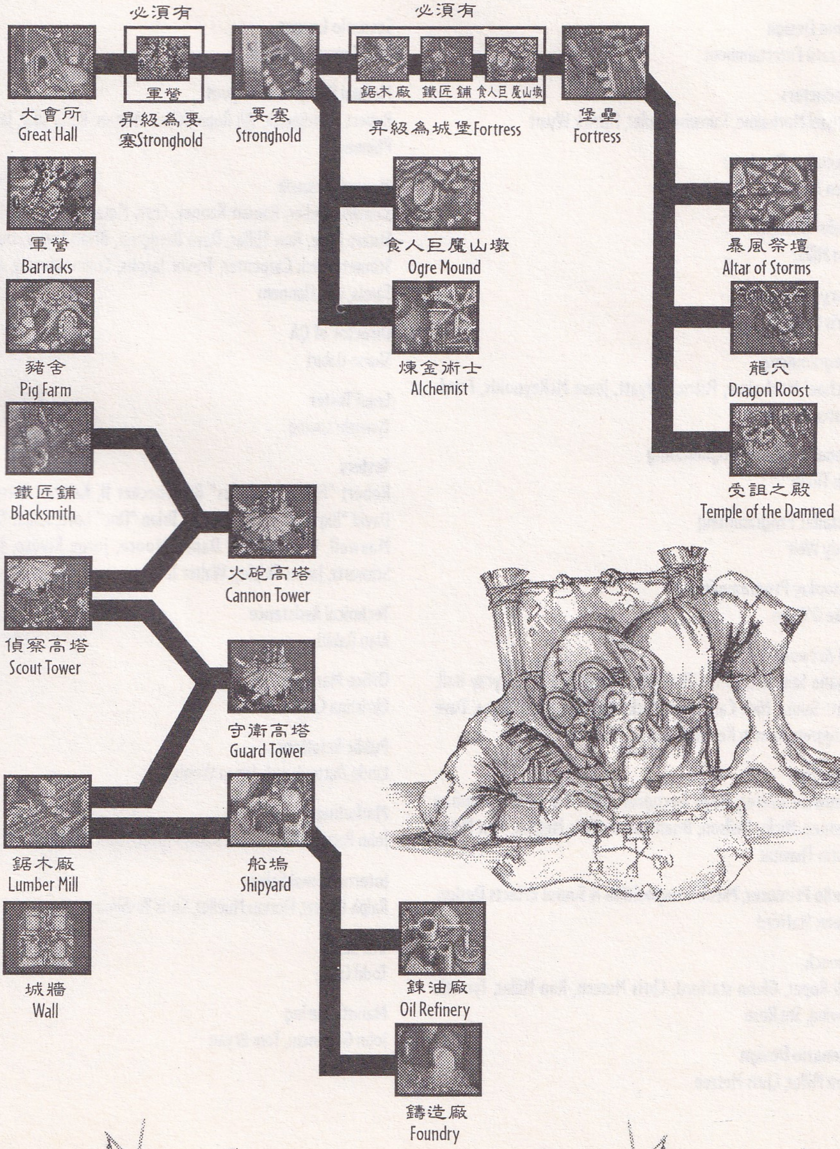


做為最大型半獸人聚落的軍事及經濟中心，堡壘可以容納並處理侍役所能開採的一切黃金及木材。受到由地球自動成形的黑曜石尖塔所保護，堡壘不會因為軟弱的人類部隊攻擊而受到影響。堡壘由在戰技上表現最為傑出的半獸人領袖所建造，對聯盟宣告半獸人終將獲得最後勝利。

半獸人部隊關係表


侍役 Peon
大會所 Great Hall
步兵 Grunt
軍營 Barracks
洞穴巨人投斧手 Troll Axethrower
軍營 Barracks
鋸木廠 Lumber Mill
洞穴巨人狂暴戰士 Troll Berserker
軍營 Barracks
鋸木廠 Lumber Mill
在要塞 Stronghold昇級
投石器 Catapult
軍營 Barracks
鋸木廠 Lumber Mill
鐵匠鋪 Blacksmith
食人巨魔 Ogre
軍營 Barracks
鐵匠鋪 Blacksmith
食人巨魔山墩 Ogre Mound
巨魔法師 Ogre Mage
軍營 Barracks
鐵匠鋪 Blacksmith
食人巨魔山墩 Ogre Mound
在暴風祭壇 Altar of Storms昇級
小妖精工兵 Goblin Sapper
妖精煉金術士 Goblin Alchemist
死亡騎士 Death Knight
受詛之殿 Temple of the Damned
飛船 Zeppelin
妖精煉金術士 Goblin Alchemist
鋸木廠 Lumber Mill
巨龍 Dragon
龍穴 Dragon Roost
油船 Oil Tanker
船塢 Shipyard
驅逐艦 Destroyer
船塢 Shipyard
運輸船 Transport
船塢 Shipyard
鑄造廠 Foundry
大戰船 Juggemaught
船塢 Shipyard
鑄造廠 Foundry
巨龜 Giant Turtle
船塢 Shipyard
妖精煉金術士 Goblin Alchemist

半獸人建築關係表


必須有
必須有
軍營
鋸木廠
鐵匠鋪
食人巨魔山墩
大會所
Great Hall
昇級為要塞Stronghold
要塞
Stronghold
昇級為城堡Fortress
堡壘
Fortress
軍營
Barracks
食人巨魔山墩
Ogre Mound
暴風祭壇
Altar of Storms
豬舍
Pig Farm
煉金術士
Alchemist
龍穴
Dragon Roost
鐵匠鋪
Blacksmith
受詛之殿
Temple of the Damned
火砲高塔
Cannon Tower
偵察高塔
Scout Tower
守衛高塔
Guard Tower
鋸木廠
Lumber Mill
船塢
Shipyard
城牆
Wall
鍊油廠
Oil Refinery
鑄造廠
Foundry

製作群

Game Design
Blizzard Entertainment

Producters
Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt

Executive Producer
Allen Adham

Senior Designer
Ron Millar

Story & Design
Chris Metzen

Programming
Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch

Scenario Editor Programming
Tim Thein

Installer Programming
Andy Weir

Autoplay Programming
Mike O'Brien

3D Artwork
Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Artwork
Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat

Audio Producer, Music Composition & Sound Effects Design
Glenn Stafford

Speech
Bill Roper, Glenn stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Scenario Design
Ron Millar, Chris Metzen

Scenario Layout
Eric Flannum, Ron Millar

Manual Design and Layout
Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney

Manual Artwork
Samwise Didier, Roman Kenney, Chris Metzen, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collins Murray, Matt Samia, eric Flannum

Director of QA
Shane Dabiri

Lead Tester
Tymothi Loving

Testers
Robert "Mephistopheles" Bridebecker II, Kamran Fotoohi, David "Big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam "Zar" Maxwell, Chris Millae, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata

Technical Assistance
Alan Dabiri

Office Manager
Christina Cade

Public Relations
Linda Duttenhaver, Susan Wooley

Marketing
John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Internatiomal Sales
Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

U.S. Sales
Todd Coyle

Manufacturing
John Goodman, Tom Bryan

Thanks To

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Kaspel, caffiene(without which...), Sketchead Sign, Eider Big Daddy Ogre, Salty Dog, and he Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Brazil 2001, Elizabath Millar, Tim and Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe and friends, The Poxy Boggards, The King, Team Hamro, the mighty Thor, Ray the Soda Guy, Brenda Allison, Michaele S. Bialon, Brita and Ruth, Dunsel Training Institute, Vladimir Pufkin, Bunny and Doug, Paul and Alinda, Paul and Renae, David Jefferson, The S.F. 49'ers, The Letter M, Nine Inch Nails -surfing- James E. Anhalt III (can we drive the Ferrari now?)

Very Special Thanks To Bob and Jan Davidson

MEMO

BLIZZARD ENTERTAINMENT

UNALIS®
松崗電腦圖書資料股份有限公司
台北TEL:(02)704-2762 台中TEL:(04)325-7900 高雄TEL:(07)336-9837

魔獸爭霸II
印花截角